SCEGLI LA TUA AVVENTURA 8

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 38 POSSIBILI FINALI

IL TERZO PIANETA DA ALTAIR

di EDWARD PACKARD illustrazioni di PAUL GRANGER

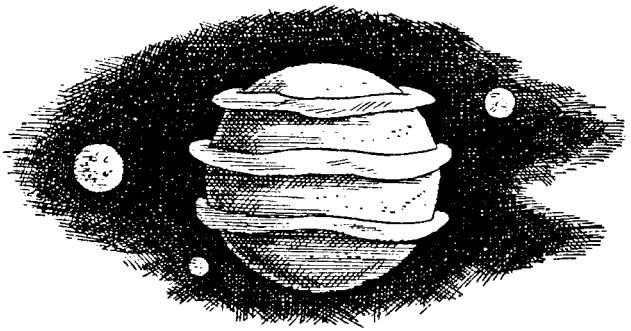
Spediz. in abb. postale - T.E.R. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31/70/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

EDWARD PACKARD

IL TERZO PIANETA DA ALTAIR

illustrazioni di PAUL GRANGER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Paul Granger

© 1979 Edward Packard
© 1980 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *The Third Planet from Altair*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione marzo 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30202-X

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro da leggere tutto d'un fiato, dal principio alla fine. Queste pagine contengono le molte avventure diverse che potresti vivere tu stesso viaggiando nello spazio esterno. Di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a portarti al trionfo oppure al disastro!

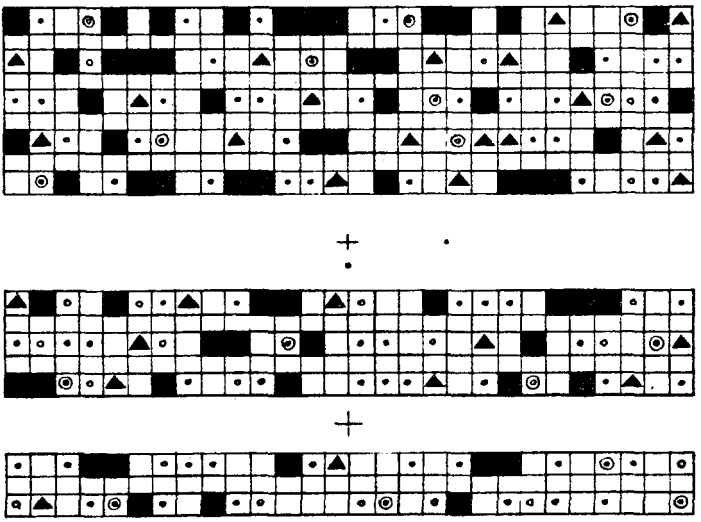
Ogni avventura è il risultato delle tue scelte. Sei tu l'unico responsabile di quanto accade, appunto perché sarai tu a scegliere, di volta in volta. Dopo aver fatto le tue scelte, segui le istruzioni che ti vengono indicate... e stiamo a vedere che cosa succederà!

Ricorda che non puoi tornare indietro, quindi pensaci bene, prima di fare una mossa. Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non possa darti fama e fortuna.

A tutti quelli a cui piacerebbe
volare più veloci della luce.

1

Per molti anni gli astronomi cercarono di captare dei segnali provenienti dallo spazio. Finalmente, nell'osservatorio del Mauna Kea, nelle Hawaii, venne registrato questo messaggio:



I segnali, ripetuti a intervalli regolari di pochi minuti, provenivano dal terzo pianeta di Altair, una stella giallo-pallido lontana sedici anni-luce dalla Terra. Gli scienziati di tutto il mondo convennero unanimamente che dovevano essere stati lanciati da esseri intelligenti; ma non riuscirono a mettersi d'accordo sul loro significato.

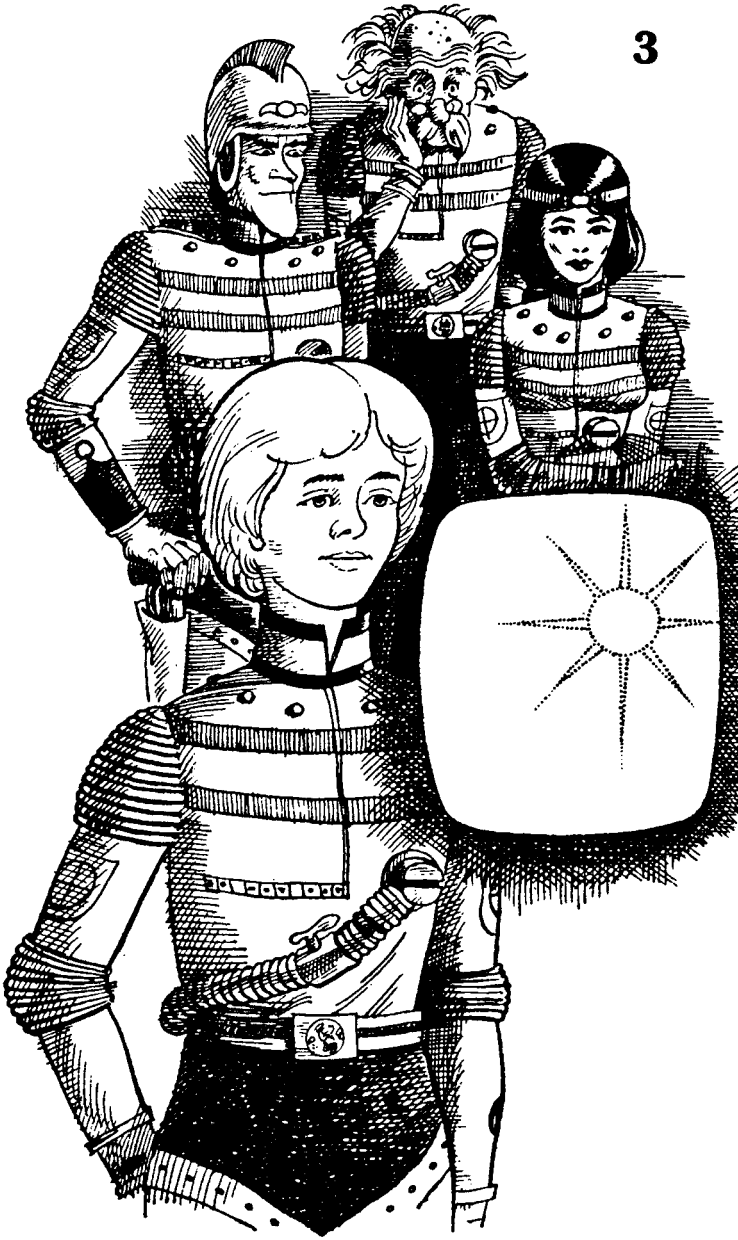
2

Sei uno dei quattro membri dell'equipaggio della nave spaziale *Aloha*. Tu e i tuoi compagni siete stati scelti per andare in missione su Altair, con il compito di scoprire chi, o che cosa, stia inviando i messaggi. Insieme a te ci sono il capitano Bud Stanton - un veterano dei viaggi spaziali - il professor Henry Pickens, cosmologo, e la dottoressa Nera Vivaldi, un'antropologa specializzata nello studio delle comunicazioni tra forme viventi diverse.

A una normale astronave per percorrere l'enorme distanza che separa la Terra da Altair occorrerebbero centinaia d'anni, ma voi dovreste raggiungere la stella in poche settimane, grazie alle tecnologie avanzate che consentono la contrazione del tempo. Tutti gli apparati si sono dimostrati efficienti in pieno e avete oltrepassato senza problemi le orbite di Marte, Giove e Saturno, per poi penetrare nello spazio esterno.

Ora, a due settimane dalla partenza, sei sul ponte di comando intento a osservare lo schermo retrovisore. Il sole è tanto diminuito, sia in grandezza sia in luminosità, da sembrare una banalissima stella qualunque.

Prosegui a pagina 4.


3

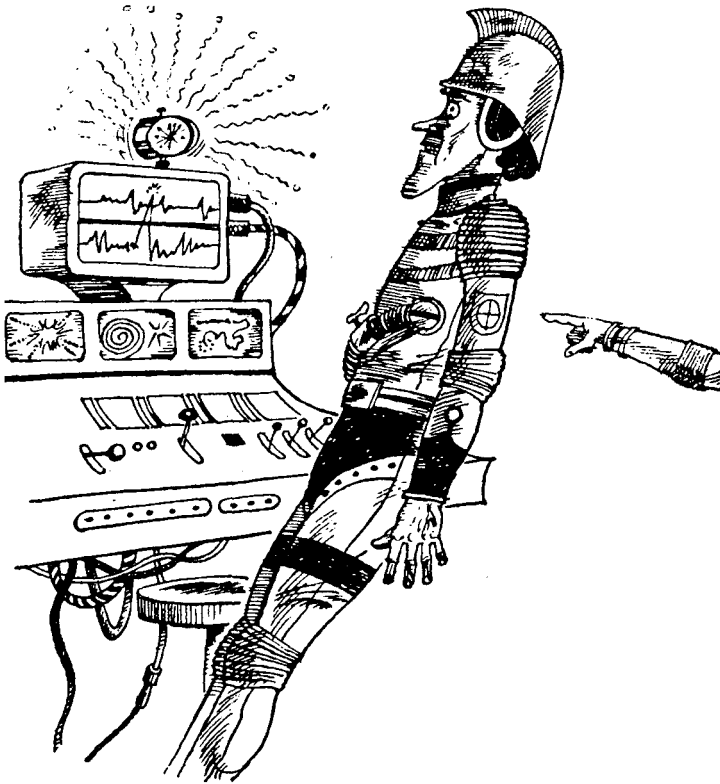
4

Improvvisamente lo spazio intorno alla nave si riempie di luci guizzanti. Ti volti a guardare il capitano e lo vedi irrigidirsi come se fosse congelato. Intorno al computer danzano scintille crepitanti.

– Stiamo passando attraverso una lieve tempesta di antimateria – dice Pickens, controllando i dati rilevati dai sensori.

– Sarà anche lieve – ribatti – ma guarda il capitano: sembra paralizzato!

– Credo che dovremmo tornare indietro –



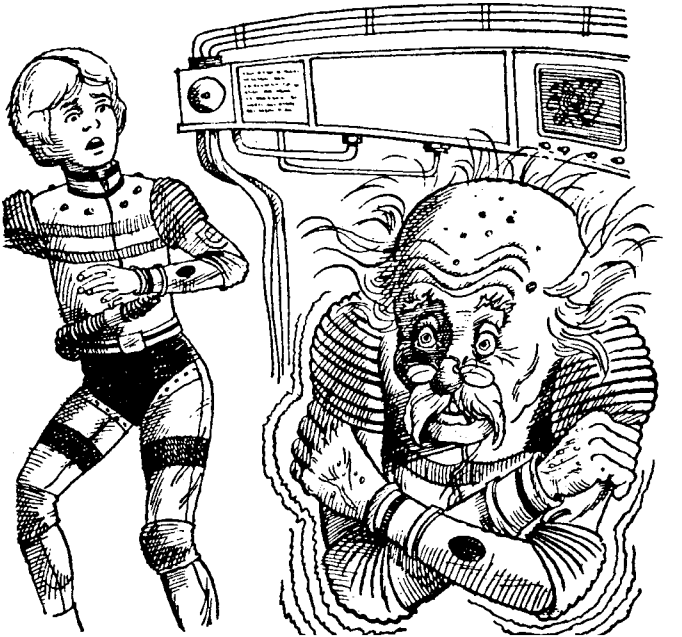
propone la dottoressa Vivaldi. – Non siamo equipaggiati per affrontare una cosa del genere.

– Ritengo che il peggio sia passato – afferma Pickens – e sono certo che il capitano vorrebbe che portassimo avanti la missione.

Adesso, sta a te pronunciarti: e il tuo voto sarà decisivo.

Se decidi di proseguire verso Altair, volta alla pagina seguente.

Se programmi il computer per una inversione di rotta, passa a pagina 8.



6

Ordini al computer di proseguire con l'iperpropulsione. Con un fremito l'*Aloha* sfreccia attraverso lo spazio. Pickens porta il capitano nella sua cabina. Tutto sembra essere tornato alla normalità. L'astronave è passata indenne attraverso la tempesta di antimateria, ma non riesci più a captare i segnali provenienti dal Terzo Pianeta.

– Budd si riprenderà – ti informa Pickens poco dopo – ma temo che questa non sarà l'unica tempesta di antimateria che incontreremo.

I giorni passano senza che accada nulla di particolare. Altair adesso è così luminosa che non potete più guardarla senza schermarvi gli occhi. Infine entrate nel suo sistema e vi avvicinate al Terzo Pianeta, una sfera verde-azzurra abbastanza simile alla Terra, a parte le strane strisce simmetriche di nuvole bianche che orbitano sopra la superficie del pianeta.

Il Terzo Pianeta ha tre piccole lune e i sensori dicono che una è coperta per intero d'acqua. La luna acquea e le nuvole orbitanti sono fenomeni inconsueti e prima di entrare nell'atmosfera del pianeta, vorresti saperne di più.

Se decidi di avvicinarti alla luna acquea, continua a pagina 9.

Se vai a ispezionare le nuvole orbitanti, passa a pagina 10.

Se prosegui direttamente per il Terzo Pianeta, salta a pagina 13.

Quello che ti era sembrato un lago in realtà è un prato di muschio verde-azzurro. Lo attraversi e ti avvicini a un ruscello quasi oscurato dal fitto sottobosco che cresce sulle rive.

Là noti dei grossi, folti cespugli che ondeggiano al vento; ma qualcosa non quadra: non tira neppure un alito di vento! Ti accorgi troppo tardi che le piante ti hanno circondato. Una si china su di te come in cerca di cibo...

Se ti getti nel sottobosco, sperando che là le piante non possano raggiungerti, corri a pagina 44.

Se tenti di fuggire, vai a pagina 46.

8

Calcoli una rotta diversa, anche se più lunga, per raggiungere Altair. Presto cessano gli effetti dell'antimateria e tutte le apparecchiature tornano alla normalità. Il capitano si stiracchia come se si fosse appena svegliato da un lungo sonno.

– Tutto bene, capitano? – gli chiedi.

Lui ti sorride con uno strano sguardo.

– Facciamo rotta per Deneb 5 – ordina con voce incolore. – Attiva l'iperpropulsione.

– Ma... e la nostra missione? – obietti.

– Questo è un ordine! – ruggisce. – Tu pensa a ubbidire!

– Avverto fra noi una presenza aliena – mormora la dottoressa Vivaldi. – Dev'essere entrata nella mente del capitano e sta guadagnando forza. Bisogna fare qualcosa!

Se ubbidisci agli ordini del capitano, prosegui a pagina 12.

Se dài maggior peso alle sensazioni della dottoressa, salta a pagina 24.

L'*Aloha* cambia rotta, si avvicina alla luna acquea e scivola attraverso le dense nuvole grige che ne nascondono la superficie. A un tratto sotto di te scorgi l'oceano: è agitato da onde enormi, simili a montagne incappucciate di neve, che si alzano e crollano incessantemente.

– I venti sono molto forti – spiega Pickens – e non c'è terra che possa arginare le onde.

Il capitano Stanton torna sul ponte. Sembra che si sia ripreso.

– Andiamo via di qui – dice, guardando le onde. – Proseguiamo per il Terzo Pianeta.

I comandi dell'*Aloha* rispondono bene e poche ore dopo vi trovate sopra un nuovo mondo fatto di oceani azzurri e verdi foreste. Il computer riferisce che l'atmosfera del pianeta è costituita da un gas leggero e non tossico, respirabile come l'aria terrestre. Il capitano ti chiede di imbarcarti sulla *Cygnet I*, una delle navicelle spaziali a due posti dell'*Aloha*, e andare in cerca di segni di vita intelligente. Puoi scegliere di portare con te Pickens, la dottoressa Vivaldi oppure Naso Blu, un robot subacqueo.

Se scegli Pickens, continua a pagina 14.

Se scegli la dottoressa Vivaldi vai a pagina 15.

Se scegli Naso Blu, passa a pagina 16.

10

Mentre vi avvicinate alle nuvole orbitanti il capitano torna sul ponte e riassume il comando. Sembra che si sia completamente ripreso.

– Queste nuvole mi affascinano – dice. – Sono disposte così simmetricamente che si direbbe siano state messe lì da esseri intelligenti, forse per proteggere dai raggi ultravioletti delle stazioni spaziali.

L'*Aloha* scivola fra le nuvole.

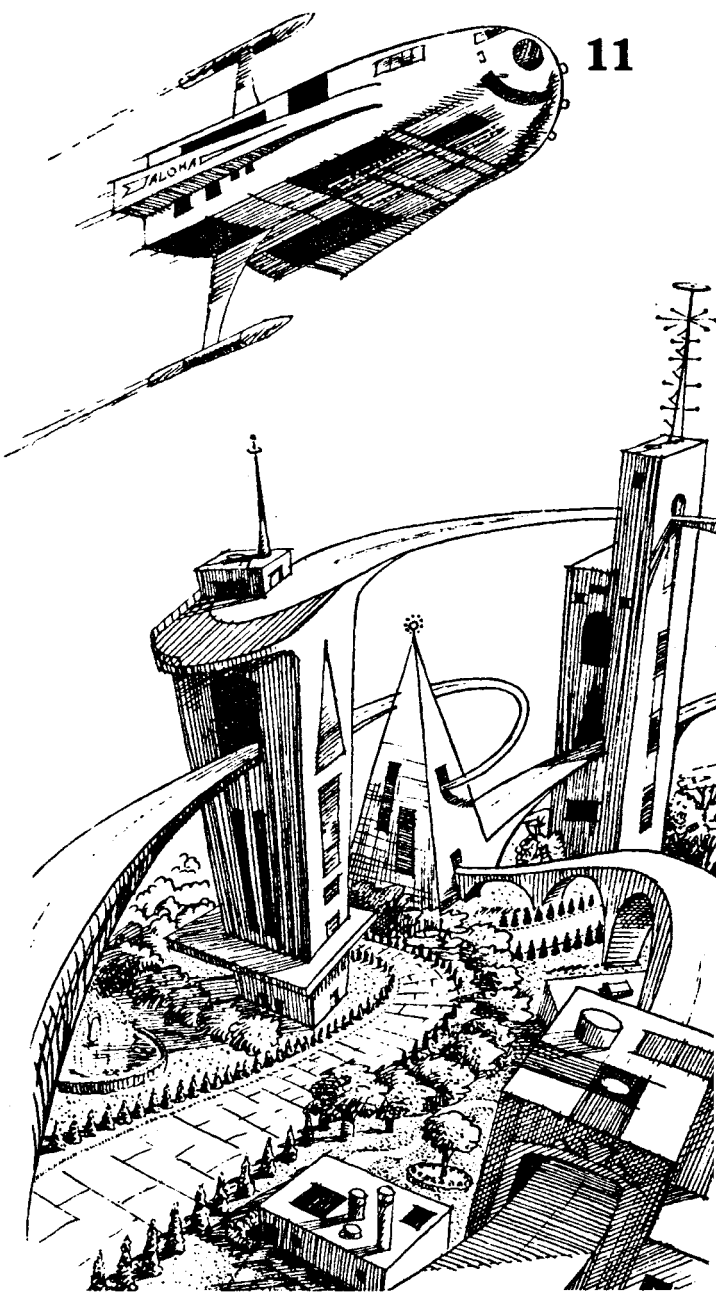
– Per tutte le galassie! – esclama il capitano, meravigliato.

Davanti a voi c'è una città orbitante, con edifici di cristallo collegati da rampe sinuose che si snodano sopra parchi splendenti. Stranamente, la città appare del tutto deserta.

– Forse è da qui che provengono i messaggi – dice il capitano. – Qualcuno si offre volontario per andare a esplorare la città, mentre gli altri ispezioneranno la superficie del pianeta da bordo?

Se ti offri volontario, continua a pagina 17.

In caso contrario, prosegui a pagina 18.


TALOMA

12

Trasmetti al computer l'ordine del capitano e l'*Aloha* vira verso Deneb 5.

A un tratto la nave spaziale ha un violento sobbalzo che getta a terra l'equipaggio. L'energia viene a mancare e immediatamente si accendono le luci di emergenza.

Aumento della radioattività oltre i limiti di sicurezza, segnala il computer.

– Proseguire sulla rotta stabilita! – ordina Bud Stanton.

– Sono certo che il capitano sa ciò che fa – commenta Pickens.

Invece la dottoressa Vivaldi ti chiama in disparte.

– Adesso la forza aliena controlla anche Pickens – mormora, allarmata.

Se esegui ancora gli ordini di Stanton, prosegui a pagina 22.

Se invece affronti il capitano, salta a pagina 23.

L'*Aloha* attraversa lo strato superiore dell'atmosfera del Terzo Pianeta e si mette in orbita stazionaria. Il capitano, che si è ristabilito, ti chiede di scendere sulla superficie con la *Cygnet*, una delle due navicelle di cui dispone l'astronave. Tu carichi sulla navicella degli strumenti, acqua e cibo, poi la navicella si stacca dall'*Aloha*.

La guidi a un migliaio di metri dal suolo, per poter osservare eventuali caratteristiche insolite. All'improvviso vieni quasi accecato da luci abbaglianti che guizzano tutt'intorno a te. Programmi in fretta un atterraggio di emergenza e scendi su una piana erbosa. Cerchi di metterti in contatto radio con l'astronave, ma la comunicazione è interrotta.

Se scendi dalla navicella per effettuare un giro di esplorazione, passa a pagina 20.

Se cerchi di tornare sull'astronave, prosegui a pagina 34.

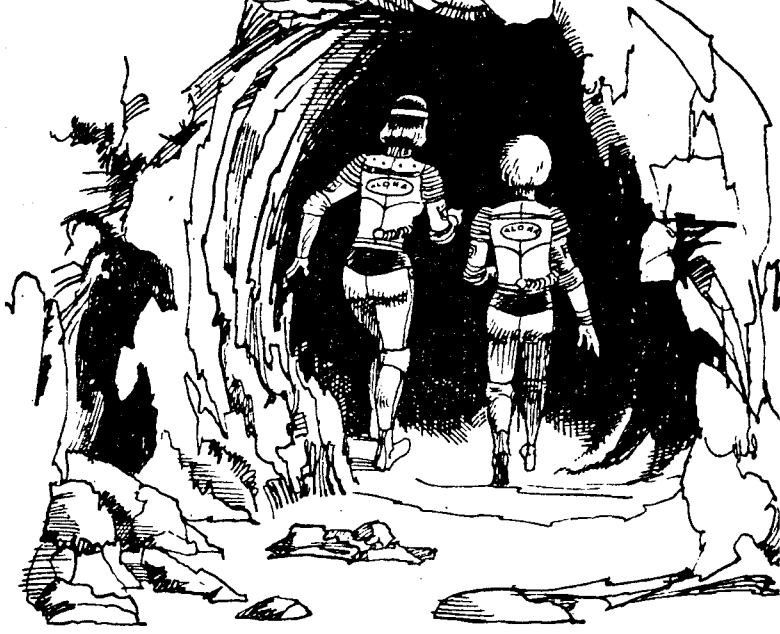
14

Tu e Pickens prendete posto a bordo della *Cygnet*, vi staccata dall'*Aloha* e sorvolate la superficie del Terzo Pianeta a qualche centinaio di metri di altezza, prima seguendo la riva del mare, poi risalendo un fiume verso la montagna da cui sorge. Il pianeta sembra molto accogliente, ma non vedete città, o strade, o altri segni di civilizzazione. Oltrepassate un'alta catena di montagne e vi trovate davanti una vasta distesa desertica.

– Le montagne trattengono l'aria umida proveniente dal mare, quindi è difficile che nell' entroterra piova – spiega Pickens. – Però qui, da qualche parte, potrebbero esserci forme di vita. Vedi quei dirupi? Se non sbaglio sono rocce calcaree e lì sotto potrebbero esservi grandi caverne. Se questo pianeta dovesse essere stato minacciato da qualcosa, le comunità potrebbero essersi riformate nelle caverne. Forse dovremmo scendere e andare a dare un'occhiata.

Se atterri vicino alle pareti rocciose, prosegui a pagina 26.

Se voli verso l'interno, arriva fino a pagina 27.



Tu e la Vivaldi vi staccate dall'*Aloha* a bordo della *Cygnet I* e scendete verso la superficie del Terzo Pianeta. Cercando una qualche traccia di vita, sorvolate una catena montuosa.

– I sensori – ti fa notare la dottoressa – registrano delle emanazioni elettroniche provenienti da quelle rocce grige.

Atterri e scendete dalla navicella. Poco lontano scorgi una pista che conduce alla base di una parete rocciosa. Seguendola, arrivate all'apertura di una caverna. Fate qualche passo avanti e vi ritrovate in un'ampia caverna fiocamente rischiarata dalla luce ambrata di uno strano materiale fosforescente sulle pareti.

Continua a pagina 93.

16

Con Naso Blu già in assetto di lancio scendi verso la superficie del Terzo Pianeta e sorvoli il mare seguendo la costa.

Quasi subito noti un punto in cui l'acqua è increspata dall'incontro di due correnti: una condizione ideale per la vita marina. Fai ammarare il *Cygnet* e cali fuori Naso Blu. Mentre il robot scende vedi confusamente dei grossi oggetti che si muovono sotto la superficie dell'acqua.

Naso Blu comincia a muoversi con evidente difficoltà. Sembra che uno dei suoi stabilizzatori si sia avariato e, infatti, i sensori di bordo segnalano che alcuni circuiti del robot sono stati bruciati da un sovraccarico di energia.

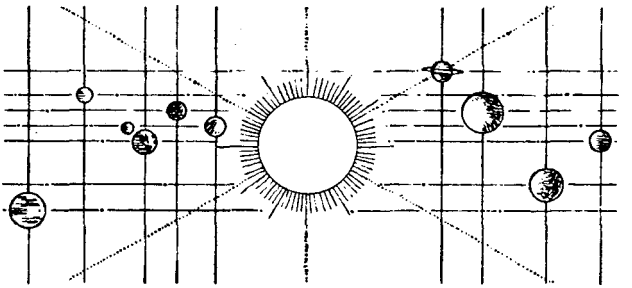
Se lasci che Naso Blu prosegua la ricognizione, salta a pagina 30.

Se recuperi il robot sulla navicella e continui a sorvolare la costa sull'astronave, passa a pagina 33.

Mentre l'*Aloha* sorvola il centro della città, indossi la tuta spaziale, apri un portello e scendi su una strada sopraelevata. Guardi l'astronave allontanarsi, poi sposti l'attenzione sulla città, davanti a te. Tutto è così pulito e ordinato che sembra sia stata costruita ieri. Chi vi viveva? Perché è stata abbandonata? Dove sono andati i suoi abitanti?

La forza di gravità è tanto debole che puoi quasi volare lungo la strada. In un edificio sormontato da centinaia di spirali trovi delle apparecchiature elettroniche. Forse sono le radiotrasmittenti che hanno irradiato i segnali!

In quella che doveva essere stata una scuola noti, appese alla parete, carte e mappe della galassia. Una ti colpisce particolarmente:



Se prosegui l'esplorazione, vai a pagina 28.

Se riferisci per radio al capitano Stanton, continua a pagina 32.

18

Nessuno si offre volontario per l'esplorazione della città, quindi il capitano decide di procedere vero il Terzo Pianeta. L'*Aloha* trapassa agevolmente lo strato di nuvole e si mette in orbita stazionaria. Tu e i tuoi compagni osservate, affascinati, un pianeta verde e azzurro circondato da uno strato di atmosfera biancocilestrina, che spicca nel nero dello spazio. Attorno ai poli guizzano luci misteriose.

– Computer – dice il capitano, sillabando le parole affinché il calcolatore possa decifrarle esattamente – analisi: radiazioni beta, schermo 4.

La risposta del computer giunge dopo pochi secondi: *Fenomeno sconosciuto sulla Terra. Ipotizzato avvicinamento tempesta antimateria.*

– Temo che il computer abbia ragione – rileva Pickens. – E questa tempesta sarà molto più intensa di quella che abbiamo incontrato nello spazio.

– Dovremo allontanarci velocemente, in iperpropulsione – dice il capitano – ma prima voglio saperne quanto più possibile su questo pianeta. So che ci troviamo in una situazione pericolosa, ma abbiamo una missione da compiere. Qualcuno dovrà prendere il *Cygnet* e andare a esaminare la superficie.

Se ti offri di andare tu, passa a pagina 35.

Se invece rifiuti, prosegui a pagina 36.

Inizi la discesa. Dapprima l'atmosfera del Terzo Pianeta è abbastanza calma, ma a un tratto ti trovi in mezzo a qualcosa che potresti definire come un centinaio di tempeste. La grandine e il nevischio rendono la visibilità nulla e cominci a perdere il controllo della navicella. Il visore mostra soltanto immagini offuscate e tremolanti; il radar ha cessato di funzionare. L'ago dell'altimetro ondeggia pazzamente. Un vento furioso ti spinge sopra le montagne e la temperatura si abbassa rapidamente.

All'improvviso senti un tonfo. Davanti a te non c'è che il buio totale. Deceleri rapidamente, fino a fermarti. Tutto è tranquillo e silenzioso.

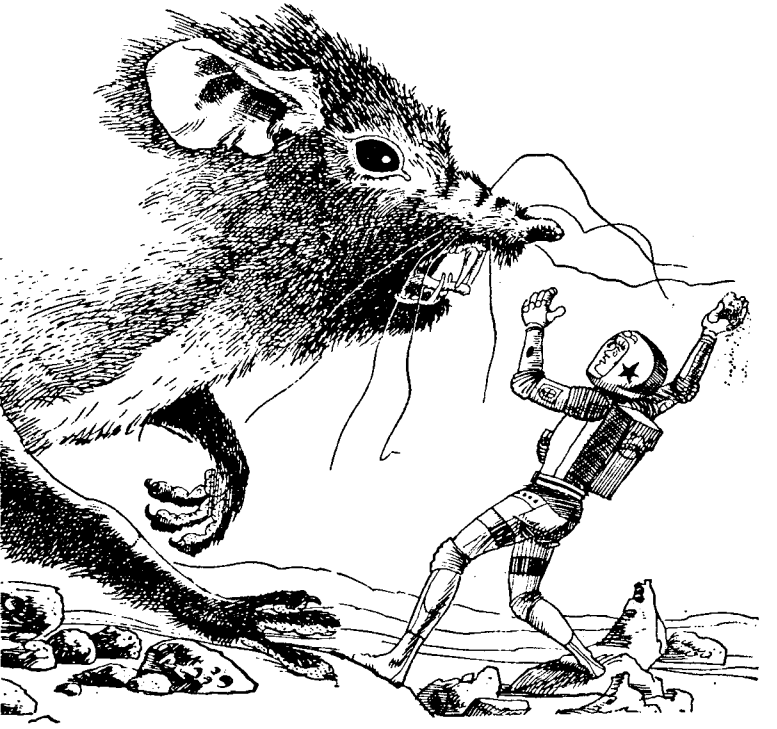
Alle tue spalle puoi vedere un lungo tunnel in fondo al quale c'è un disco grigio, uno stralcio di cielo nuvoloso. Sei sprofondato nella neve alta. La tua radio è inservibile, ma per fortuna hai parecchi viveri e la tua tuta ti proteggerà dall'assideramento. Probabilmente ce la farai a venire fuori e a scendere dalle montagne. Ciò che ti spaventa maggiormente è l'idea che non rivedrai mai più un essere umano.

Fine

20

Scorgi in lontananza un grande lago, sulle cui sponde crescono macchioni di alberi. Sbarchi dalla navicella e ti incammini in direzione del lago. Una volta vicino, ti accorgi con sorpresa che quelli che ti erano sembrati alberi sono invece dei fiori selvatici di dimensioni enormi.

Improvvisamente ti senti mancare il terreno sotto i piedi. Scivoli lungo un ripido pendio e ti rialzi, ammaccato ma illeso, nel fondo di una fossa oscura e maleodorante. Ti guardi intorno



e noti una galleria sotterranea. Questa potrebbe essere la via di scampo!

Invece, dalla galleria esce un animale spaventoso, con il muso aguzzo e grossi baffi frementi: somiglia a un topo, ma grande come un orso! Mentre la bestia ti si avvicina fai per impugnare la pistola laser, ma la fondina è vuota: devi aver perso l'arma quando sei caduto nella fossa. Raccogli una manciata di sabbia e quando l'animale ti è quasi addosso, gliela getti negli occhi e ti slanci nella galleria. L'essere mostruoso non ti insegue, accecato dalla sabbia. Continui a correre senza voltarti mai indietro e, finalmente, raggiungi di nuovo la superficie.

Sei contento di essere di nuovo all'aperto, ma il lago è scomparso! Forse era soltanto un miraggio, ma non è ugualmente piacevole pensare che i tuoi occhi abbiano potuto giocarti uno scherzo simile.

Dopo ciò che ti è capitato ti senti stremato e confuso. Non vedi l'ora di essere di nuovo a bordo della *Cygnet*.

Se ti metti alla ricerca della navicella, torna a pagina 7.

Se ti siedi a riposare per qualche istante, riprendi a pagina 57.

22

A dispetto dei ripetuti avvertimenti della dottoressa Vivaldi, esegui gli ordini del capitano: dopo tutto, è lui la massima autorità a bordo. L'*Aloha* si scaglia nello spazio verso Deneb 5, vibrando spaventosamente.

– Aiuto! – grida il capitano.

Ti giri verso di lui e vedi il suo corpo diventare trasparente e svanire nel nulla. Poi senti evaporare il tuo stesso corpo. Hai ancora la sensazione della tua esistenza, però non hai più un corpo. Adesso non sei più nient'altro che una singola cellula di una immensa mente cosmica.

Fine

Hai piena fiducia nella dottoressa Vivaldi e sei certo che non è tipo da parlare a vanvera. Regoli la potenza del tuo minilaser in modo che il suo raggio non risulti letale, e ti porti silenziosamente alle spalle di Pickens.

– Consiglia al capitano di invertire la rotta – mormori.

Lui rifiuta; tu premi il grilletto elettronico.

– Mi hai liberato! – grida il capitano, nello stesso momento. – Computer, presto: invertire i motori; prepararsi al contraccolpo entro dieci secondi.

– La forza aliena è ancora qui – dice la Vivaldi – ma non può far nulla se non attraverso qualcuno di cui si è impossessata. Perciò tu, stordendo Pickens, hai interrotto il controllo che la forza aliena esercitava sulla mente del capitano, ma solo temporaneamente. Non appena Pickens comincerà a riprendersi...

– Sta tentando di impadronirsi nuovamente di me! – rantola il capitano.

– Con la nostra forza di volontà possiamo tenere l'entità aliena fuori delle nostre menti – lo incita la dottoressa Vivaldi.

Tuttavia cominci ad avere coscienza della voce sempre più ossessiva che ti ripete, dentro di te, che sarai molto felice se ti arrenderai alla forza aliena, e che altrimenti morirai.

Se cedi, continua a pagina 40.

Se ti concentri per combattere la forza aliena, passa a pagina 41.

24

Ti giri di scatto, con il tuo minilaser puntato:

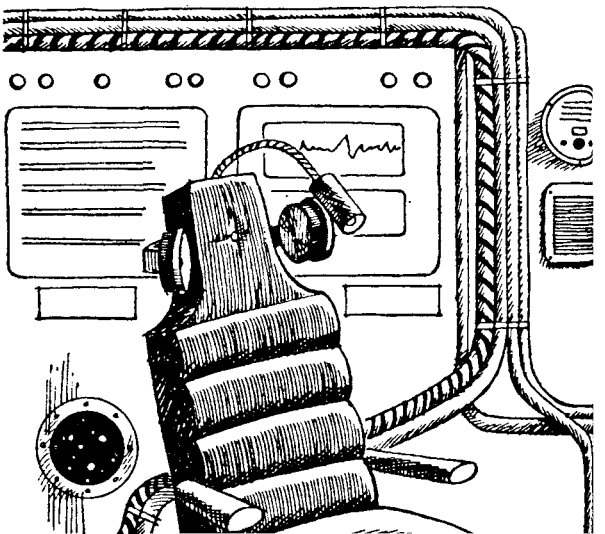
– Poiché il tuo comportamento è in contrasto con gli ordini superiori – gli dici – sono costretto a metterti agli arresti.

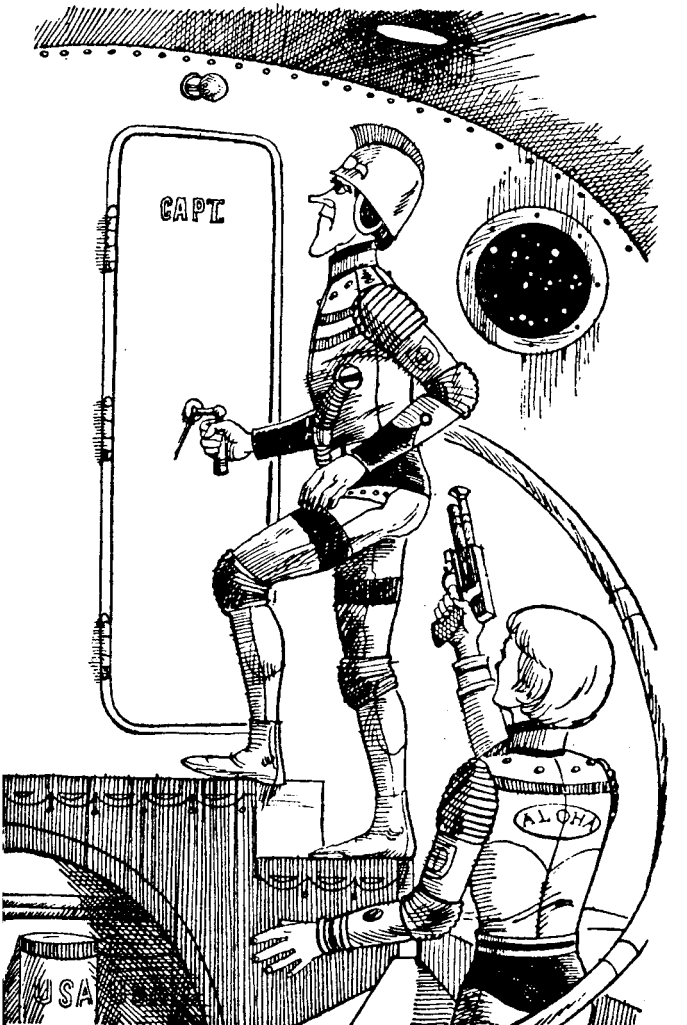
Vai a rinchiuderlo nella sua cabina e quando torni sul ponte la dottoressa Vivaldi ha già programmato il mutamento di rotta per sottrarvi all'influenza della forza aliena. Torni dal capitano, lo trovi in ottimo stato.

– Mettendomi in condizioni di non nuocere hai fatto la cosa migliore – ti dice – ma adesso è tutto passato. Fammi uscire!

Se ubbidisci, prosegui a pagina 42.

In caso contrario, vai a pagina 43.




CAPT
ALOHA

26

La *Cygnet* scende lentamente verso la superficie, ma invece di atterrare sulla terraferma comincia ad affondare in una sostanza soffice e viscida.

– Su che cosa siamo atterrati, Pickens? – domandi all'astrofisico.

– Sembrerebbe arenaria – risponde lui – ma è come se fosse intrisa di olio! Prima d'ora non ho mai visto niente del genere. Se entro pochi minuti non avremo smesso di affondare, saremo perduti.

Non ha ancora finito di parlare, che tu hai già tirato la leva dell'accensione di emergenza. Quasi tutti i reattori sono intasati, ma uno di essi lancia un getto che fa inclinare la navicella su un fianco.

– Così affonderemo ancora più in fretta! – geme Pickens.

Premi il pulsante della procedura di soccorso. Il computer calcola la vostra posizione e la trasmette via radio all'*Aloha*. Ma a un tratto la navicella è sommersa dal buio più totale.

– Abbiamo ancora qualche speranza di venire salvati, se non andremo troppo a fondo – dice Pickens.

Senonché la *Cygnet* continua inesorabilmente a sprofondare!

Fine

Mentre sorvolate il deserto, tu e Pickens vedete sotto di voi una cupola alta una dozzina di metri. Atterrate immediatamente e vi avvicinate. La cupola è azzurra come il cielo, di un materiale simile al cristallo. Avete trovato la prova della presenza di forme intelligenti di vita sul Terzo Pianeta!

– Si direbbe che questa cupola faccia parte di una grande base sotterranea – dice Pickens. – Il solo modo di scoprire di cosa si tratta, però, è aprirla con la fresa a raggi laser.

– Potrebbe esserci un qualche sistema difensivo – gli fai presente.

– Lo escludo – l'astrofisico prepara l'attrezzo. – I nostri sensori lo avrebbero già individuato.

Se lasci che Pickens fori la cupola, continua a pagina 47.

Se gli ricordi che prima dovete fare rapporto al comandante, riprendi a pagina 48.

28

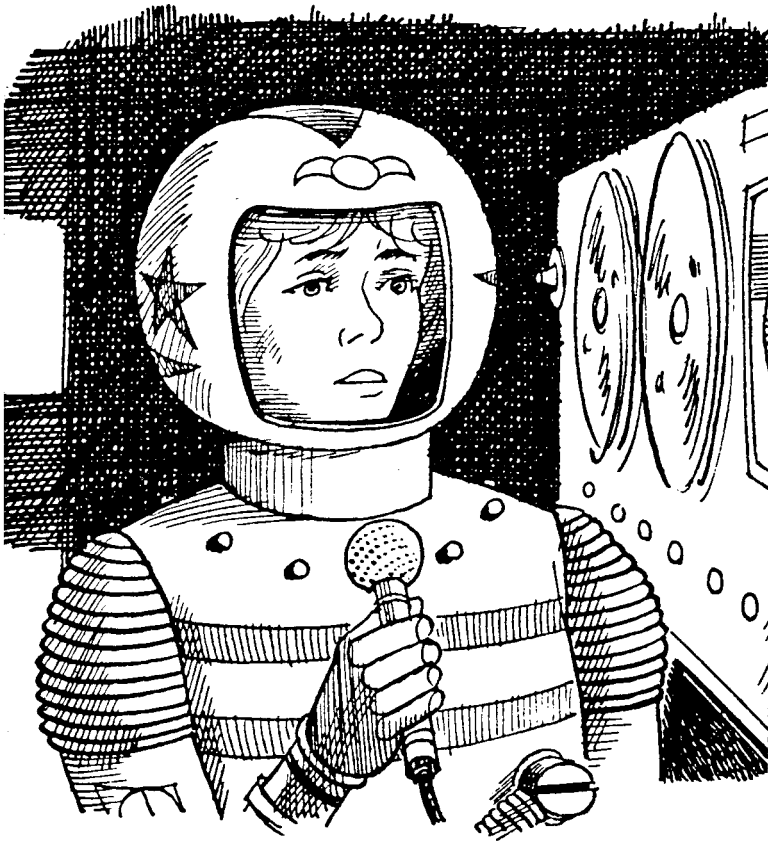
Continui a esplorare la città fra le nuvole, ammirando la perfezione architettonica degli edifici. In una piazza nel centro della città trovi un complesso apparato elettronico. Fra miriadi di luci, pulsanti e schermi, noti un pannello con una tastiera, un microfono e degli altoparlanti. Premi il tasto più grande e immediatamente senti un susseguirsi di note musicali, poi dei suoni vocali che ti fanno pensare a una lingua straniera. Il computer ti sta parlando! Ti senti piuttosto a disagio, tuttavia decidi di rispondergli.

– Vengo dal pianeta Terra – dici nel microfono.

Il computer emette altri suoni, come per rispondere. Continui a parlargli e lui ti risponde ancora, ma stavolta ripetendo alcune delle parole che hai già usato: sta imparando la tua lingua! Infatti entro mezz'ora è in grado di comunicare con te in maniera abbastanza intelligibile, anche se ancora stentata. Ti dice che nelle sue memorie è conservato tutto il sapere raggiunto degli abitanti del Terzo Pianeta.

Poco dopo l'astronave viene a prelevarti. Il capitano e la dottoressa Vivaldi sono molto eccitati dalle tue scoperte, però ti dicono che gli antibiotici che avete portato dalla Terra si sono dimostrati del tutto inefficaci contro alcuni virus presenti nell'atmosfera del Terzo Pianeta. Dovete partire subito, o fatalmente vi ammalerete tutti.

Il computer è troppo voluminoso per poter essere caricato sull'*Aloha*, ma Pickens riesce a staccare alcune parti della banca-dati, da studiare poi con calma sulla Terra.



– Non abbiamo completato la nostra missione – osserva il capitano – ma le conoscenze degli abitanti del Terzo Pianeta contenute in queste memorie saranno di grande utilità ai nostri scienziati.

Fine

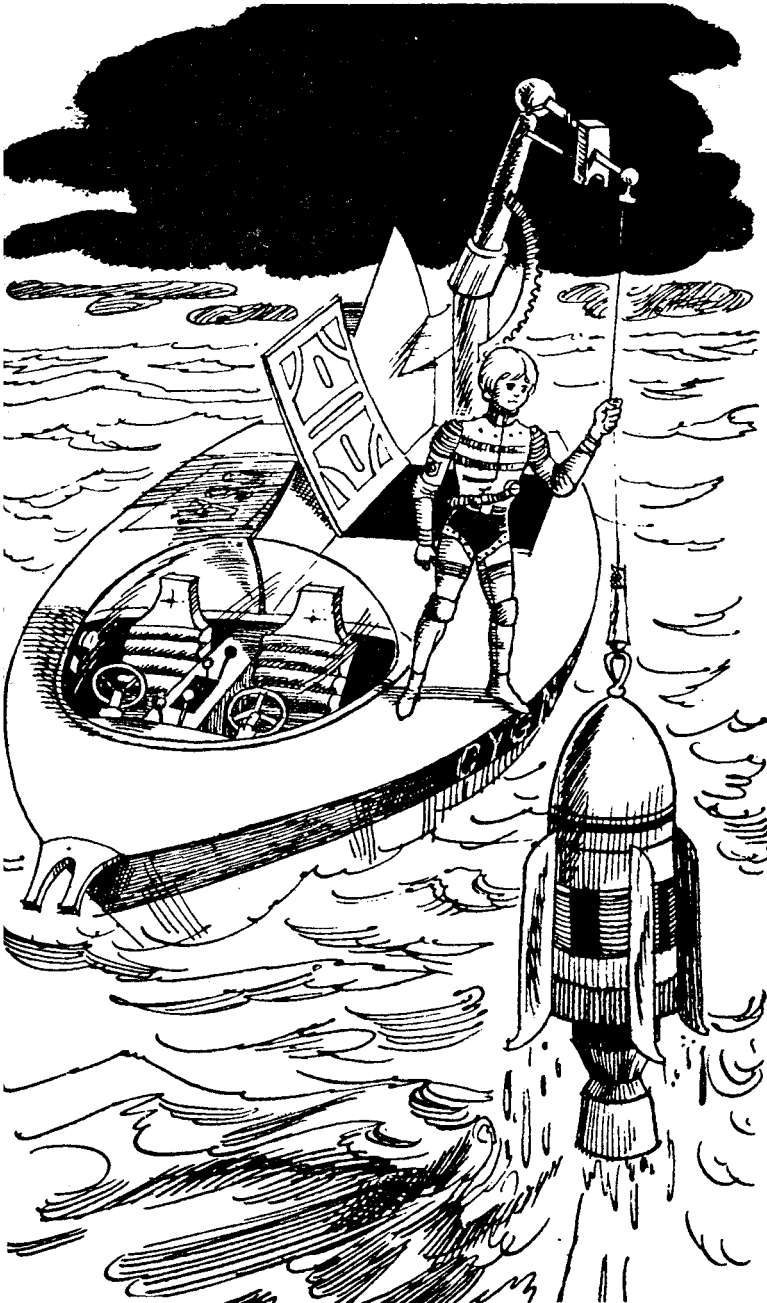
30

Molti dei grossi oggetti stanno puntando verso Naso Blu e sullo schermo vedi il robot immergersi rapidamente in cerca di scampo. Poi di colpo l'immagine sparisce dal visore e qualche minuto dopo vedi Naso Blu emergere dall'acqua. Quando lo issi a bordo ti accorgi che tutti i suoi circuiti sono bruciati. Che sia stato colpito dalle scariche elettriche di qualche grosso pesce? Oppure che sia incappato nelle barriere difensive costruite da una qualche forma di vita intelligente?

L'unico modo per stabilirlo è calarti in fondo all'oceano dentro la tua sfera subacquea. La superficie del mare è calma, ma all'orizzonte si vedono pesanti nuvoloni neri e sopra le onde danzano strani lampi di luce. Non sembra un momento molto opportuno per lasciare la navicella.

Se ti immergi, prosegui a pagina 39.

Altrimenti, vai a pagina 49.



32

Chiami il capitano per radio e gli riferisci della mappa che hai trovato. Lui è molto soddisfatto della tua scoperta, ma ti avvisa che da un momento all'altro il pianeta potrebbe essere investito in pieno dall'antimateria.

In attesa che l'astronave venga a prelevarti, scatti delle fotografie della città fra le nuvole. Poco dopo stai di nuovo viaggiando nello spazio interstellare.

Tu e i tuoi compagni studiate i dati che avete raccolto e il capitano scrive il rapporto ufficiale:

Le testimonianze lasciate dagli abitanti del pianeta dimostrano che studiarono a fondo la galassia per trovare un nuovo pianeta in cui sistemarsi. La città fra le nuvole è condannata: per questo l'hanno abbandonata e hanno scelto come rifugio il nostro sistema solare.

– Non è detto che gli esseri che siamo andati a cercare così lontano – osserva la dottoressa Vivaldi, pensierosamente – non si trovino proprio sulla Terra!

– O che, in un lontano futuro – aggiunge Pickens – possano venire loro a farci visita.

Fine

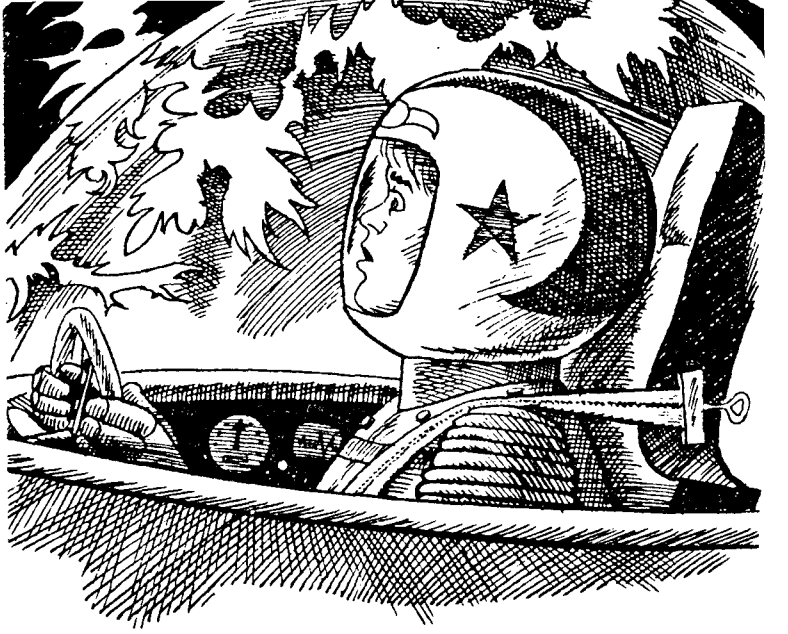
Recuperi Naso Blu, poi la *Cygnet* si solleva sopra l'oceano. Mentre voli lungo la costa noti un profondo crepaccio, come se un terremoto avesse aperto una spaccatura nella crosta del pianeta. Viri verso il crepaccio e scendi in una stretta gola, le cui pareti sono formate da rocce brillanti e frastagliate, striate di rosso e arancione acceso.

A un tratto intorno alle tue apparecchiature sprizza un fuoco d'artificio di scintille e tutti i comandi elettronici cessano di funzionare. La navicella comincia a precipitare, e tenti una planata di fortuna azionando i comandi manuali. La *Cygnet* lentamente riprende il normale assetto di volo, però continua a scendere lungo la gola a velocità vertiginosa.

Adesso il profondo crepaccio è illuminato, dall'alto, da una striscia di luce che si fa sempre più stretta. Vedi il fondo avvicinarsi rapidamente, ma riesci a frenare al momento giusto. La navicella atterra bruscamente e scivola in avanti per un duecento metri.

Inaspettatamente le luci si riaccendono. Le tua apparecchiature elettroniche sono di nuovo in funzione. La radio emette degli strani segnali, gli stessi che venivano captati sulla Terra. E tu in quell'attimo ti rendi conto che la tua ricerca è finita, e nello stesso tempo è appena iniziata.

Fine



Parti immediatamente. Mentre sfrecci attraverso la stratosfera guardi allibito il cielo illuminato da bagliori arancioni. Sul computer della navicella lampeggia il segnale di pericolo. Ormai dovresti essere in vista dell'*Aloha*, ma non c'è traccia dall'astronave.

Il segnale di pericolo smette di lampeggiare, però temi che presto ricomincerà.

Se decidi di andare in cerca di un rifugio sulla superficie del Terzo Pianeta, torna a pagina 19.

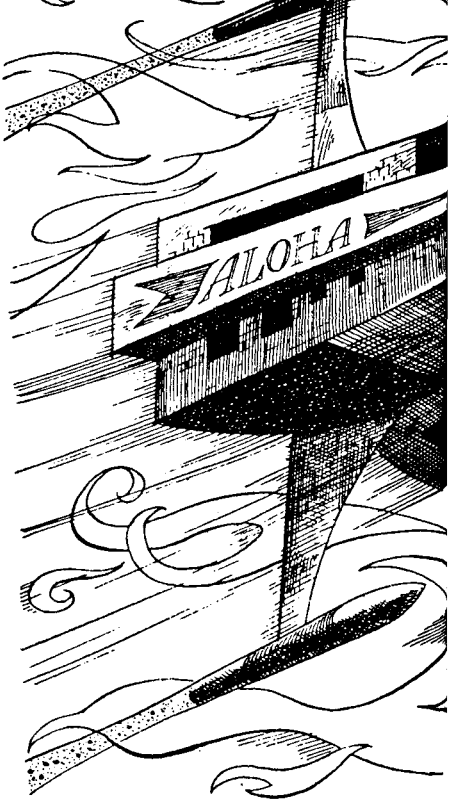
Se decidi di aspettare in orbita l'astronave, prosegui fino a pagina 38.

Ti offri volontario per scendere sulla superficie del Terzo Pianeta. All'ultimo momento la dottoressa Vivaldi decide di venire con te. Salite a bordo della *Cygnet*, vi staccate dall'*Aloha* e planate verso il pianeta.

– Quelle pareti rocciose – osserva la dottoressa Vivaldi – sono una protezione naturale contro il vento e il calore di Altair. Inoltre segnano il confine fra il deserto e le montagne. Sulla Terra le zone come questa solitamente sono abitate.

Atterrate e procedete a piedi, seguendo una pista che si snoda attraverso uno stretto cornicione sovrastato da una parete di roccia grigio-rosa. Presto vi trovate dinanzi l'entrata di una grande caverna. Avanzando con molta cautela, vi inoltrate in una lunga cavità fiocamente illuminata dalla calda luce ambrata proveniente dal materiale fosforescente delle pareti.

Continua a pagina 93.

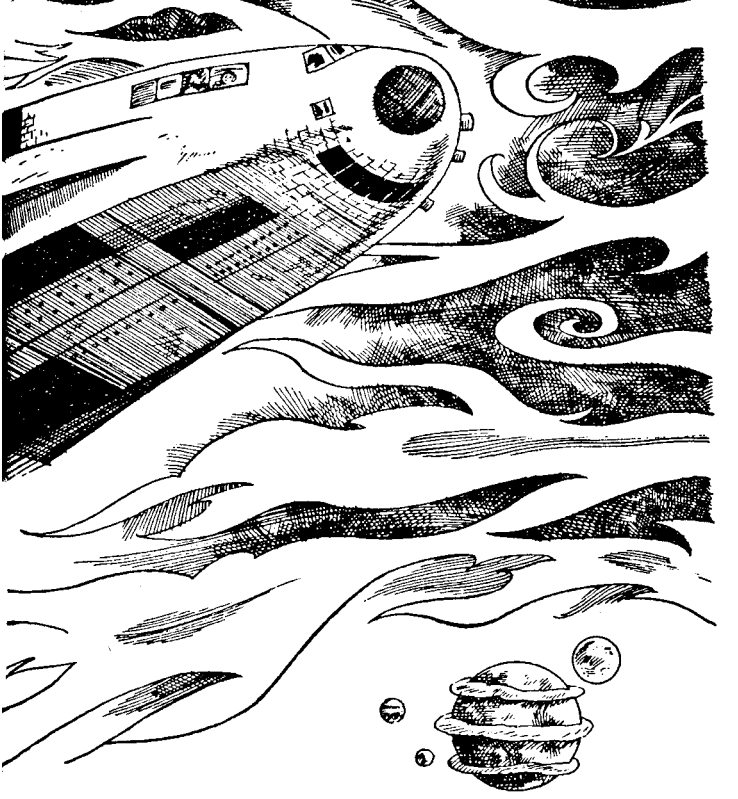


Sei molto riluttante a scendere sul Terzo Pianeta proprio quando si avvicina una tempesta di antimateria, ma la Vivaldi è disposta ad andare con il capitano, il quale ti cede il comando dell'astronave. Poco dopo, i due partono sulla navicella *Cygnet I.*

Pickens ti avverte che l'intero sistema stellare è bombardato da particelle di antimateria.

– Se ne incontrassimo un'alta concentrazione – teme il professore – ne saremmo distrutti!

Non ha ancora finito di parlare, che il cielo viene solcato da guizzanti lingue di luce. *Persi contatti con navicella*, segnala il computer.



Attività antimateria vicina punto critico. Alto rischio esplosione solare. Raccomandata ritirata immediata su pianeta più esterno.

Cerchi di ristabilire i contatti con il capitano, per informarlo, ma invano.

Se segui il consiglio del computer e parti, arriva a pagina 52.

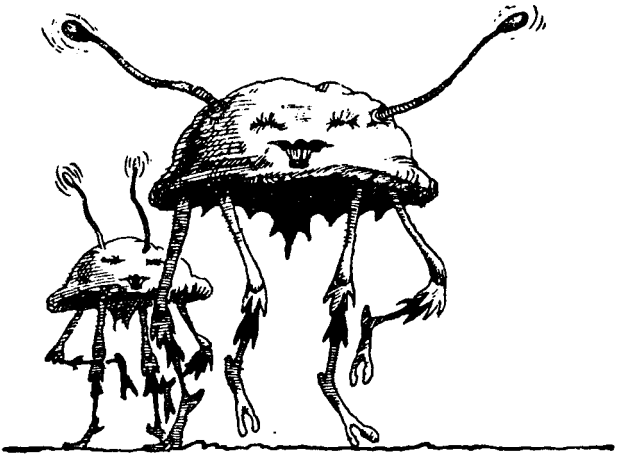
Se aspetti in orbita che torni la navicella, prosegui fino a pagina 53.

38

Mentre aspetti in orbita stazionaria, sei molto sollevato scorgendo un'astronave sullo schermo radar; ma l'oggetto argenteo che si sta avvicinando non è l'*Aloha*! L'astronave aliena ha una forma perfettamente cilindrica e, pur essendo grossa come una superpetroliera, si sposta con l'agilità di un elicottero. Rallenta e si accosta. Sul suo fianco si apre un lungo pannello e una forte attrazione ti calamita nel suo interno. Azioni l'acceleratore di emergenza, ma i comandi non rispondono.

La *Cygnet* viene ingoiata dalla nave aliena e il pannello si richiude silenziosamente dietro di te. A un tratto lo scompartimento si illumina e vedi tante creature che vengono verso la tua navicella camminando sulle loro quattro zampe. Hanno un aspetto spaventoso, però hai l'impressione che le loro antenne ti facciano dei gesti amichevoli.

Fine



Ti infili nella tua sfera subacquea e scendi rapidamente negli abissi oceanici. Qualche istante dopo i sensori segnalano delle scariche elettriche. Scorgi dei globuli oleosi che si muovono nell'acqua e, più lontano, un pesce dall'aspetto mostruoso che viene verso di te. Di colpo il pesce smette di nuotare: è morto! I globuli lo circondano, si riuniscono in un'unica massa e consumano silenziosamente il loro pasto. I sensori ti avvertono che si stanno avvicinando altri oggetti.

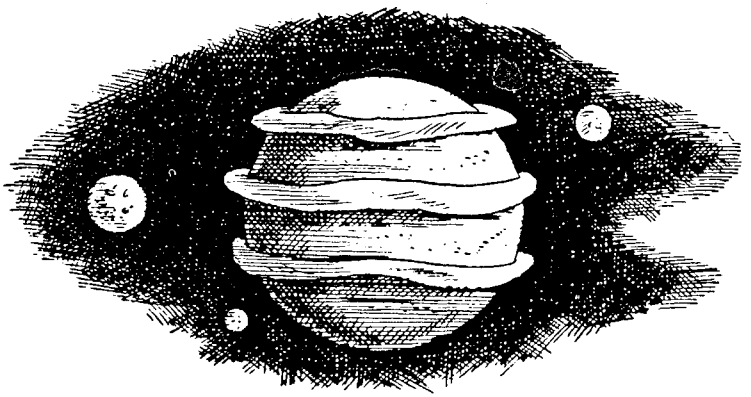
Vorresti fare, al tuo ritorno, un rapporto quanto più completo possibile sulla esplorazione dell'oceano e, d'altra parte, con la tua pistola laser a portata di mano ti senti abbastanza sicuro; ma né sulla Terra né nello spazio hai mai visto nulla di simile a quei globuli, e forse sarebbe più prudente starne alla larga.

Se prosegui l'esplorazione, vai a pagina 51.

Se invece torni subito in superficie e risali a bordo della navicella, salta a pagina 101.

Ti rilassi, aspettando con fiducia la felicità che ti è stata promessa. Un attimo dopo la Vivaldi crolla a terra e tu ti senti scivolare in una diversa condizione di esistenza. Non avverti altra sensazione che un forte formicolio. Adesso sei soltanto una coscienza vagante nel vuoto spaziale. Ti chiedi che cosa sarà di te, ma potrai saperlo soltanto fra miliardi e miliardi di anni.

Fine



Gridi al capitano di concentrarsi per contrastare l'influenza della forza misteriosa.

– Se riusciremo a resistere ancora pochi minuti – lo inciti – l'*Aloha* ci porterà fuori dal raggio di azione degli alieni!

L'astronave si allontana veloce da Deneb 5.

– Ce la faremo – mormora la Vivaldi.

Pickens si rialza, massaggiandosi la testa.

– Non so dove sono stato – dice, con una espressione stupefatta dipinta sul viso – ma adesso so che esiste un altro universo, oltre al nostro.

Confusi, sbalorditi, ma felici di essere sfuggiti alla forza misteriosa, riprendete la rotta per Altair. Una settimana dopo l'*Aloha* entra nel sistema planetario di Altair e Pickens va subito a riferirlo al capitano, che non si è ancora del tutto ripreso dal suo incontro con la forza mentale aliena.

L'astronave si avvicina al Terzo Pianeta. Sul ponte di comando, tu e la dottoressa osservate meravigliati le nuvole disposte in perfetta simmetria, che orbitano a alcune migliaia di chilometri sulla superficie del pianeta. Pickens vi raggiunge quasi subito e vi informa che il capitano gli sembra molto migliorato, ed è stato felice di sapere che l'*Aloha* sta per giungere a destinazione.

Ritorna a pagina 10.

42

Quando tu e il capitano tornate sul ponte, la dottoressa Vivaldi vi comunica che i sensori hanno captato suoni inconsueti provenienti da Caprion, una regione dello spazio in cui si crede abbia avuto origine la palla di fuoco primordiale, come a dire la casa natale dell'universo.

– Propongo un cambiamento di rotta – dice Pickens. – Là potremmo trovare una risposta alla domanda più importante di tutti i tempi: come ebbe origine l'universo.

– Sì – annuisce la Vivaldi. – Anzi, io credo che il nostro destino sia proprio là, su Caprion.

Il capitano si volta verso di te.

– Io penso che invece dovremmo cercare di raggiungere Altair – dice – tuttavia, se anche tu sei del parere di far rotta per Caprion, faremo così.

Se rispondi che è meglio proseguire per Altair, continua a pagina 60.

Se sei anche tu del parere di andare a Caprion, passa a pagina 61.

Chiudi il capitano a chiave nella sua cabina.

– Mi spiace – ti giustifichi – ma non potevo fare diversamente.

Sei appena tornato sul ponte quando, sul monitor, le stelle cominciano a ruotare, finché assumono nuove posizioni. Il computer di bordo trasmette l'allarme: *Frattura della curva temporale! Frattura della curva temporale!*

– Stento a crederci! – mormora la dottoressa Vivaldi, studiando sgomenta la disposizione di stelle e galassie. – Sappiamo dove ci troviamo, ma non quando! La Terra potrebbe non essere ancora nata, oppure essere già scomparsa!

– Dobbiamo attivare il cronotrasportatore – grida Pickens. – Non abbiamo altro modo per tornare nel nostro tempo.

– E se dovessimo fallire? – obietti.

– Potremmo finire in un'epoca da cui non ci sarebbe possibile andarcene – risponde l'astrofisico. – Forse anche in un tempo precedente alla comparsa della materia e, in questo caso, saremmo definitivamente soli nell'universo.

Il computer calcola che avete appena trentadue probabilità di successo su cento. La dottoressa Vivaldi e Pickens ti dicono che si fidano del tuo giudizio e della tua decisione.

Se attivi il cronotrasportatore, continua a pagina 54.

Se decidi di restare nel tempo in cui siete, qualunque esso sia, passa a pagina 56.

44

Nascosto nel sottobosco, sei al riparo dalle temibili piante carnivore, ma non vuoi correre il rischio di dover restare là per sempre, se non riuscirai a escogitare uno stratagemma per andartene senza essere catturato. Dopo un po', mentre Altair tramonta dietro le colline, ti accorgi che le piante si stanno afflosciando. A quanto pare, possono muoversi soltanto se vengono rifornite di energia dalla luce e dal calore del loro sole.

Senza perdere tempo, cerchi di ritrovare la strada da cui sei venuto. Improvvisamente in cielo scorgi una forma familiare: una navicella spaziale! Hai perso la pistola laser, ma il fuoco che accendi per fare dei segnali si dimostra ugualmente efficace: per qualche drammatico istante la *Cygnet* scompare dal tuo campo visivo, ma poi torna indietro e poco dopo atterra a pochi metri da te.

– Grazie al cielo ti ho trovato! – esclama Pickens. – Devi essere esausto, e dobbiamo rientrare senza indugi sull'astronave, ma prima lasciami fare una breve ricognizione nel deserto: ho intravisto qualcosa di molto interessante.

Continua a pagina 27.

ALOHA

46

Corri via, ma senti avvolgersi intorno alle tue gambe qualcosa come una spugna umida. Recidi le felci con un fendente del tuo coltello, ma subito un'altra pianta ti si attorciglia al collo. Ti divincoli fino a liberarti e fuggi più veloce che puoi.

Poi, scorgi delle sagome indistinte e quasi subito un gruppo di umanoidi ti sorpassa di corsa. Ti chiedi se dovresti tentare di comunicare con loro: potrebbero dirti qualcosa sul Terzo Pianeta, però potrebbero anche farti prigioniero, o peggio!

Se li chiami, prosegui a pagina 62.

Se rimani nascosto, riprendi a pagina 64.

Pickens punta il suo trapano laser contro la cupola di cristallo e, sotto i tuoi occhi increduli, lo aziona per un minuto buono, senza neppure scalfire la superficie.

– Sulla Terra non ho mai visto un materiale simile! – bofonchia.

Finalmente dalla cupola si sprigiona un sottile filo di fumo, che si fa sempre più denso. A un tratto l'intera superficie si anima di guizzanti scariche elettriche. Tu e Pickens fate un balzo indietro e correte a mettervi al sicuro sulla navicella, ma il suo portello elettronico non si apre. Tutti i circuiti sono bruciati!

Tornate alla cupola. Adesso tutto è di nuovo tranquillo. Non riuscite neppure a individuare il punto colpito dal raggio laser. Tu e Pickens vi scambiate uno sguardo impotente: non potete fare altro che aspettare ciò che accadrà!

Fine

48

Tu e Pickens tornate alla vostra navicella e vi mettete in comunicazione radio con l'*Aloha*. Il capitano vi avverte che la dottoressa Vivaldi è andata in ricognizione sulla *Cygnet II* e ha scoperto incise su un monumento molte iscrizioni, che il computer ha già decifrato.

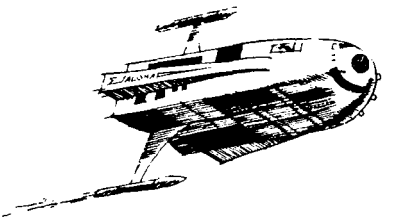
– Adesso conosciamo il significato del messaggio captato dall'osservatorio del Mauna Kea – aggiunge, in tono solenne. – Vuol dire « Stiamo arrivando ». Questo pianeta un tempo era abitato da una razza molto evoluta. La maggior parte è fuggita; altri si sono nascosti sottoterra o sotto il mare, perché presto questo sistema solare sarà investito da particelle di antimateria che distruggeranno ogni forma di vita sulla superficie e forse l'intero pianeta. Il luogo che hanno scelto come rifugio è il nostro pianeta: la Terra!

Poche ore dopo l'*Aloha* sta nuovamente navigando nello spazio interstellare, diretta verso la Terra. Guardando il panorama sconfinato di stelle e galassie, ti chiedi che cosa ne sarà del terzo pianeta da Altair.

Fine

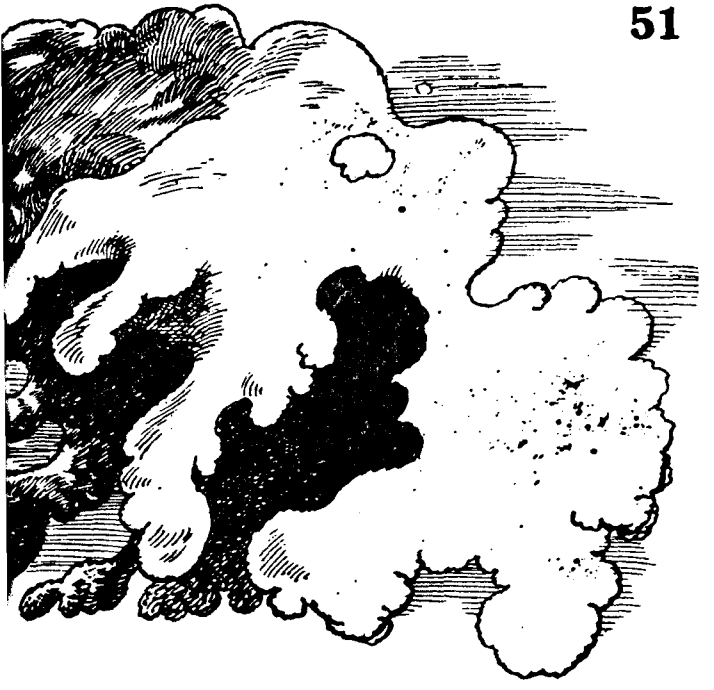
In questo momento l'oceano del Terzo Pianeta è davvero poco invitante, e sospetti che a restare lì ci sia più da perdere che da guadagnare. Riparti a tutta velocità e torni all'*Aloha*.

Il capitano ascolta il tuo rapporto con visibile inquietudine; poi ti incarica di andare a esplorare l'entroterra, ma stavolta portando con te la dottoressa Vivaldi.



Ritorna a pagina 15.

ALOHA



Mentre esplori una scogliera sommersa vedi avvicinarsi un agglomerato di globuli. Spari con la tua pistola laser e i globuli cominciano a liquefarsi sfrigolando, finché si dissolvono nell'acqua. Prosegui lungo la barriera di quel che sembra corallo bruno, alla tua sinistra; ma ti accorgi che adesso ce n'è una uguale anche alla tua destra. Un attimo fa non c'era! Scopri dietro di te un'altra forma bruna.

Azioni il sistema automatico di risalita e la tua sfera subacquea sfreccia verso l'alto... soltanto per andare a invischiarsi in un ammasso vischioso di famelici globuli bruni!

Fine

52

Considerando che non potrai soccorrere il capitano e la dottoressa Vivaldi se prima non salverai l'*Aloha*, tu e Piekens vi dirigete verso il decimo pianeta di Altair, il più esterno, da dove potrete tenere sotto controllo l'intero sistema planetario senza correre rischi.

Quando raggiungete i limiti esterni del sistema di Altair, molti dei pianeti appaiono avvolti da un bagliore rossastro. Sulla superficie di Altair si alzano lingue di fuoco che misurano decine di milioni di chilometri. Chiedi al computer una analisi del fenomeno. La risposta è immediata:

Attività antimateria in aumento. Vita minacciata su tutti i pianeti eccetto il sesto.

Come mai il sesto pianeta non è colpito dalla tempesta di antimateria? Può esserci una spiegazione naturale, oppure questa è opera di esseri alieni?

Se decidi che per il momento è meglio restare ai limiti del sistema di Altair, continua a pagina 70.

Se decidi di andare in ricognizione sul Sesto Pianeta, vola fino a pagina 67.

Restare in orbita è rischioso, ma non vuoi abbandonare il capitano e la dottoressa al loro destino, e continui a chiamarli per radio.

Improvvisamente, l'astronave viene investita dalla più violenta ondata di antimateria che tu abbia mai visto. Il sistema d'allarme comincia a ululare. *Necessaria azione di emergenza!* incalza il computer.

– Stiamo perdendo quota! – grida Pickens.

Straordinaria turbolenza atmosferica, prosegue il computer. *Consigliata immersione.*

– Immersione? – ripeti, scettico.

– La nave teoricamente è in grado di immergersi e manovrare a una profondità non superiore a novanta metri – spiega Pickens – però è consigliabile ricorrere all'immersione soltanto in casi di estrema emergenza.

L'*Aloha* sta scendendo attraverso l'atmosfera del Terzo Pianeta, gettata fuori dalla sua orbita dalle continue ondate di antimateria. Devi decidere subito se scendere su una zona pianeggiante o sull'oceano.

– Temo che ci sia qualcosa di sbagliato nelle indicazioni del computer – dice Pickens. – Dubito che abbia valutato le condizioni del mare!

Se agisci secondo le indicazioni del computer e procedi all'ammaraggio e all'immersione, prosegui fino a pagina 73.

Se invece ritieni più prudente atterrare, scendi a pagina 71.

Inserisci il programma del cronotrasportatore nel computer, da cui esce un suono musicale che si fa sempre più acuto, fino a diventare una vibrazione dolorosa che vi trapassa il cervello come una lama e vi fa perdere i sensi.

Quando ti svegli, scopri che tu e i tuoi compagni siete in un'altra nave spaziale, più grande e più comoda dell'*Aloha*. Dagli enormi oblò puoi vedere l'intera galassia.

– Dalla posizione delle costellazioni – valuta Pickens – direi che ci siamo spostati nel tempo di qualche migliaio di anni.

– Guardate! – esclama la dottoressa Vivaldi.

Non siete gli unici passeggeri dell'astronave: con voi ci sono due strane creature con il corpo largo e schiacciato, la testa ovale e quattro gambe. I due esseri alzano le braccia simili a ramoscelli e agitano le mani spinose. Vi stanno dando il benvenuto!

Con l'aiuto del computer, nel giro di poche ore riuscite a stabilire la comunicazione con i due alieni. Gli strani esseri vi dicono che vengono dal terzo pianeta di Altair e che la loro destinazione è il terzo pianeta del Sole: la Terra! Fra alcune settimane sarete di nuovo a casa; ma non potete neppure immaginare se vi ritroverete nel passato o nel futuro.

Fine

56

Decidi che il desiderio di restare nella vostra epoca non è un motivo abbastanza valido per rischiare l'estinzione. L'*Aloha* rimarrà nel presente, qualunque esso sia.

Dopo aver superato lo sgomento iniziale, ordini al computer di analizzare le posizioni delle stelle. La risposta ti viene fornita in pochi minuti: *Posizioni stellari e galattiche indicano avanzamento 487 milioni anni terrestri. Posizione Altair 87-22-18. Distanza mezzo anno luce.*

– Per fortuna Altair è vicinissima – commenta Pickens – ma guardatela nel visore: ha perso buona parte della sua massa!

– E quattro dei suoi pianeti – aggiunge la dottoressa Vivaldi. – Il Terzo Pianeta c'è ancora, ma è circondato da uno schermo elettromagnetico.

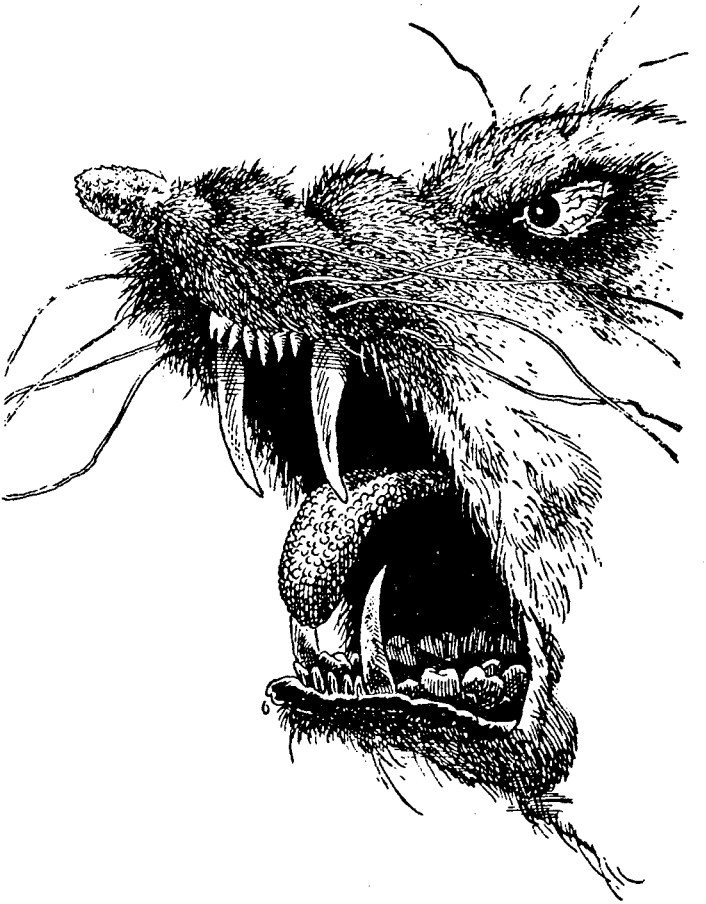
– In questo sistema c'è una grande quantità di antimateria – considera Pickens. – Basterebbe passare vicino a una di quelle concentrazioni di particelle per essere annientati.

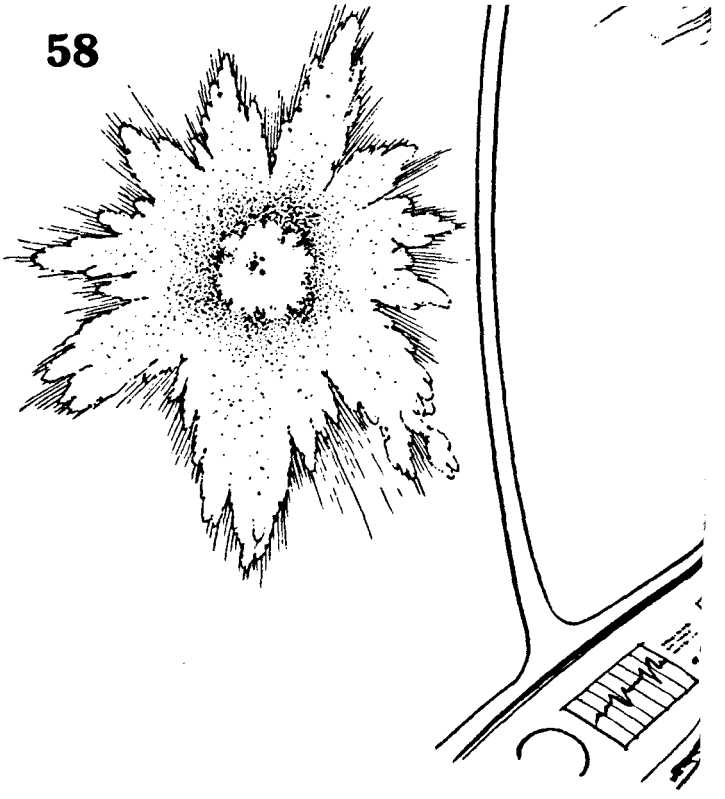
Se decidi di entrare nel sistema planetario di Altair, continua a pagina 58.

Se decidi diversamente, vai a pagina 65.

Ti siedi a riposare su uno spuntone di roccia, ancora sconvolto dal drammatico incontro con il mostruoso topo gigante. Chiudi gli occhi per un istante, ma a un tratto avverti una presenza alle tue spalle. Ti giri di scatto e cerchi di fuggire, ma è troppo tardi.

Fine





Guidi l'*Aloha* verso il sistema di Altair.

– Schermo 25! – grida a un tratto Pickens. – Missile in avvicinamento nel settore 035. Distanza inferiore a un milione di chilometri.

Schiacci fulmineamente il pulsante del dispositivo che determina l'esplosione anticipata del missile. Il computer calcola che ciò avverrà fra 3,7 secondi alla distanza di trecentocinquanta chilometri; l'onda d'urto colpirà l'*Aloha* in 62 secondi. Ma sullo schermo si accende un' altra scritta: *Preventivo danni: probabilità distruzione totale 98 per cento.*

Azioni l'acceleratore spazio-temporale, poi programmi il computer e attivi lo scudo magnetico: non puoi fare altro.

L'astronave sussulta e accelera verso il vortice spazio-temporale. I monitor mostrano nel settore 035 un bagliore arancione: tutto quello che rimane del missile. Guardi Pickens e lui scuote la testa. Prevede la tua domanda e tu conosci già la risposta: anche per voi questa è la...

fine!

60

Il capitano ordina al computer di riportare l'astronave verso Altair. Poco più tardi il computer segnala che l'*Aloha* è fuori rotta e si sta avvicinando pericolosamente a un buco nero, un ammasso di polvere stellare così denso da non permettere neppure alla luce di sfuggire dalla sua superficie.

Il capitano ordina di attivare l'iperpropulsore di emergenza. Il computer corregge la rotta. I motori sono sotto sforzo massimo. Pochi minuti dopo sul pannello di controllo si accende una luce lampeggiante: l'iperpropulsore è scarico. Il computer avverte che, se utilizzerete ulteriore energia di emergenza, riuscirete a superare il buco nero, però in tal caso le vostre riserve saranno sufficienti appena per tornare direttamente sulla Terra. Se invece userete solo l'energia normale avrete abbastanza carburante per arrivare fino a Altair, ma il rischio di essere risucchiati dal buco nero sarà del 40 per cento.

Il capitano mette ai voti la questione. Ancora una volta i pareri sono discordi e il tuo voto sarà decisivo.

Se sei a favore del tentativo di superare il buco nero con l'energia normale,
continua a pagina 77.

Se al contrario sei del parere che si debba impiegare tutta l'energia disponibile per superare il buco nero,
prosegui a pagina 78.

L'*Aloha* vira e accelera verso Caprion, il centro dell'universo in espansione. Nell'astronave riecheggiano suoni solenni e armoniosi. La tua mente inizia a riempirsi di immagini incantevoli. Sul visore appare un'intensa luce azzurra.

– Questa è una trappola! – grida il capitano. – Motori indietro forza tutta!

Ma i comandi non rispondono: l'astronave è attirata verso la luce azzurra da una forza irresistibile.

– Andrà tutto bene – assicura la dottoressa Vivaldi. – Non so neppure io perché, ma sento che non dobbiamo aver paura di ciò che ci sta succedendo.

Il computer avverte che fra un minuto raggiungerete la luce che vi sta calamitando.

– Prepararsi al bombardamento subatomico – ordina il capitano. – Mirare direttamente al punto luminoso.

Il computer conferma: *Eseguito. Tempo decisionale 8 secondi.*

– Devi fermarlo! – ti incita la dottoressa Vivaldi. – Questa è la nostra unica possibilità di conoscere il segreto dell'universo!

Se impedisci al capitano di far fuoco, passa a pagina 80.

In caso contrario, salta a pagina 83.

Fortunatamente gli umanoidi si comportano amichevolmente e li segui di buon grado al loro villaggio, un agglomerato di rozze costruzioni tra cui sono disseminate grandi statue di pietra. Con tua grande sorpresa vi trovi già la dottoressa Vivaldi: mentre ti stava cercando, ha incontrato anche lei gli umanoidi e li ha seguiti al villaggio.

– Hai notato questi monumenti? – ti chiede, eccitata. – Sono identici a quelli dell'Isola di Pasqua, nel Pacifico!

Sai bene che nessuno mai è riuscito a scoprire chi costruì le misteriose statue dell'Isola di Pasqua, né perché. Fotografate i monumenti, poi la dottoressa Vivaldi ti accompagna al tuo *Cygnet* con la sua navicella e fate ritorno sull'*Aloha*, dove il capitano ascolta con stupore il vostro rapporto.

– Mi piacerebbe poter esplorare questo pianeta più a fondo – commenta – ma purtroppo non possiamo fermarci. I sensori hanno individuato alcuni microorganismi contro i quali il nostro fisico non ha alcuna difesa. Restare qui ci sarebbe fatale.

L'astronave esce dall'orbita stazionaria e in poco tempo oltrepassa il pianeta più esterno del sistema di Altair.

– A meno che non mi sbagli di grosso – mormora il comandante, pensierosamente – non siamo stati noi i primi a compiere il viaggio fra la Terra e il terzo pianeta di Altair!

Fine

64

Resti nascosto finché gli umanoidi si sono allontanati, poi ti avvii verso la tua navicella. L'hai appena raggiunta quando il cielo si anima di luci guizzanti. La radio e l'apparato radar vanno in corto circuito. Decolli senza indugi e poco dopo ti accosti all'astronave.

– Non speravamo più che ce l'avresti fatta! – esclama il capitano, accogliendoti a bordo. – Per fortuna siamo riusciti a rintracciarti. Dobbiamo allontanarci immediatamente: nel giro di poche ore su questo pianeta si abbatteranno violente tempeste di antimateria. Si ritorna a casa, amici!

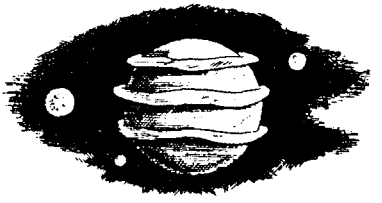
L'astronave sfreccia attraverso lo spazio. Finalmente, dopo tante peripezie, puoi rilassarti un poco.

– Cambiare rotta per Deneb 5 – ordina inaspettatamente il capitano.

Lo guardi sorpreso, senza capire per quale motivo abbia dato un simile comando. La dottoressa Vivaldi ti si avvicina e ti rivolge uno sguardo preoccupato.

– Tieni d'occhio il capitano – ti dice sottovoce. – Temo che si sia impossessata di lui una qualche forza mentale aliena!

Torna a pagina 12.



Rifletti qualche istante sull'intera questione, poi esprimi il tuo parere.

– Temo che sia inutile tentare di superare la barriera magnetica – dici.

Gli altri annuiscono con un cenno e l'*Aloha* inizia quasi subito il suo vagabondaggio nello spazio interstellare, alla ricerca di un pianeta su cui iniziare una nuova vita. Siete a centinaia di milioni di anni nel futuro: quanto tempo è passato da quando qualcuno inviò dei messaggi dal terzo pianeta di Altair, e da quando qualcuno li captò sulla Terra!

Fine

66

Azioni il cronotrasportatore e nell'astronave rimbomba uno spaventoso boato, simile a quello di un motore a reazione. Cadi sui ginocchi, premendoti le mani sulle tempie, poi finalmente il rumore lancinante cessa, lasciandoti un tremendo mal di testa. Ti rialzi stropicciandoti gli occhi e chiedi al computer una panoramica completa del sistema planetario di Altair.

Sullo schermo tutto appare tranquillo: sono scomparsi anche i lampi di luce. Ti stai già rallegrando che tutto sia andato per il meglio, quando comprendi che l'astronave sta andando alla deriva nello spazio. I suoi motori atomici sono irrimediabilmente danneggiati.

Ma sul Terzo Pianeta il capitano e la dottoressa Vivaldi stanno aspettando che tu vada a riprenderli e i loro viveri non dureranno a lungo. Potresti raggiungerli in pochi giorni, ma questo comporterebbe consumare il carburante dei retrorazzi fino all'ultimo grammo. E se la energia non bastasse neppure per arrivare fino al Terzo Pianeta? Forse sarebbe prudente aspettare che il pianeta ti passi vicino, il che accadrà fra un mese; allora, potresti raggiungerlo senza esaurire il carburante.

Se decidi di partire subito per il Terzo Pianeta, continua a pagina 98.

Se aspetti il passaggio del pianeta, prosegui a pagina 99.

L'*Aloha* accelera verso il Sesto Pianeta, una misteriosa sfera grande circa la metà della Terra. Mentre vi avvicinate, il computer usa tutti i sensori per individuare qualunque effetto elettromagnetico inconsueto.

Pianeta 6 analizzato, riferisce. *Registrata energia antigravitazionale contraria normali leggi fisiche.*

Improvvisamente una forza invincibile si impossessa dell'astronave, costringendola a orbitare intorno al Sesto Pianeta. Non c'è modo di raddrizzare la rotta. La vostra unica possibilità di sfuggirle è azionare l'A.S.T. - l'acceleratore spazio-temporale - ma così facendo correreste il rischio di autodistruggervi.

Se attivi l'A.S.T., prosegui a pagina 85.

In caso contrario, riprendi a pagina 86.

Gli alieni ancora non parlano. Scintillanti luci arancioni attraversano il tuo cervello e senti che non potrai mantenerti lucido ancora a lungo. Improvvisamente l'astronave viene strappata dalla sua orbita da una forza irresistibile, poi resta perfettamente immobile nello spazio, mentre intorno a voi le galassie precipitano e le stelle esplodono, creando incredibili fuochi d'artificio nella profonda oscurità dello spazio.

Ti giri verso Pickens e lo vedi pallidissimo.

– Gli alieni non ci stanno trascinando attraverso lo spazio – ti dice – bensì attraverso il tempo... nel loro tempo!

– Guarda lo schermo dell'analisi dei dati! – gli fai notare. – La galassie si stanno ravvicinando: questo significa che l'universo ha smesso di espandersi e si sta contraendo. Dobbiamo essere in un futuro molto, molto lontano!

– Sì, però siamo molto vicini a un sistema solare come il nostro.

Chiedi al computer la sua analisi e dopo pochi secondi ottieni la risposta: *Probabilità di raggiungere la Terra attivando il cronotrasportatore pari 15 per cento. In caso di fallimento la disintegrazione sarà istantanea.*

Se tenti di tornare indietro dal futuro attivando il cronotrasportatore, passa a pagina 100.

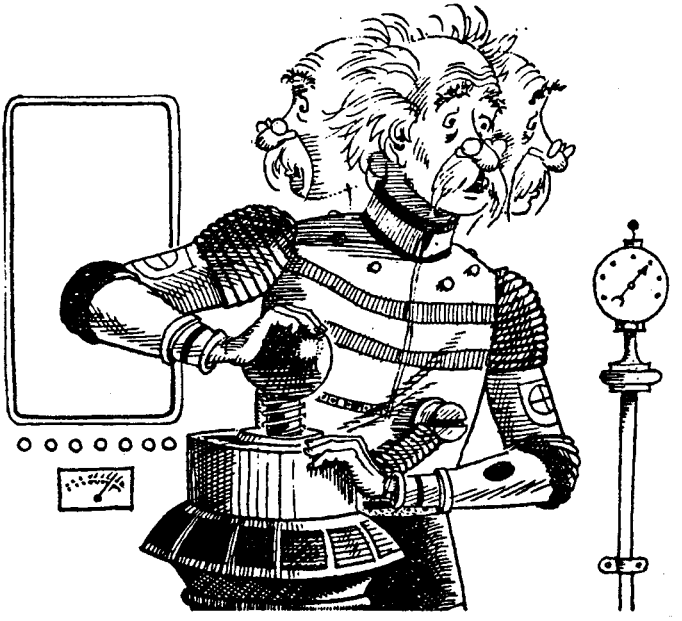
Se cerchi un sistema meno rischioso per tornare sulla Terra nel vostro tempo, prosegui a pagina 103.

Entri in orbita stazionaria ai limiti del sistema di Altair, dove potrete aspettare al sicuro gli sviluppi della situazione. Guardando il visore, ti accorgi con stupore che Altair sta perdendo parte del suo spettro solare. Poi i sensori segnalano che due dei suoi pianeti, il primo e il quinto, sono addirittura scomparsi!

Chiedi al computer una analisi, ma non ottieni alcuna risposta. Tutto è stranamente calmo, però intorno alla apparecchiature danzano sinistri guizzi di luce.

Pickens dice che tenterà di disattivare tutte le funzioni del computer, tranne quelle necessarie per portare l'*Aloha* fuori del sistema di Altair. Ti cerca con lo sguardo per chiederti di aiutarlo, ma anche tu sei scomparso.

Fine



State per atterrare sulla spiaggia, quando sulla *Aloha* si rovescia una pioggia di scintille. Ordini al computer una ritirata di emergenza, ma non accade nulla. La nave sobbalza e avverti un ronzio sempre più intenso. Sulla mensola di comando lampeggia l'allarme rosso, mentre sul video si compongono delle parole:

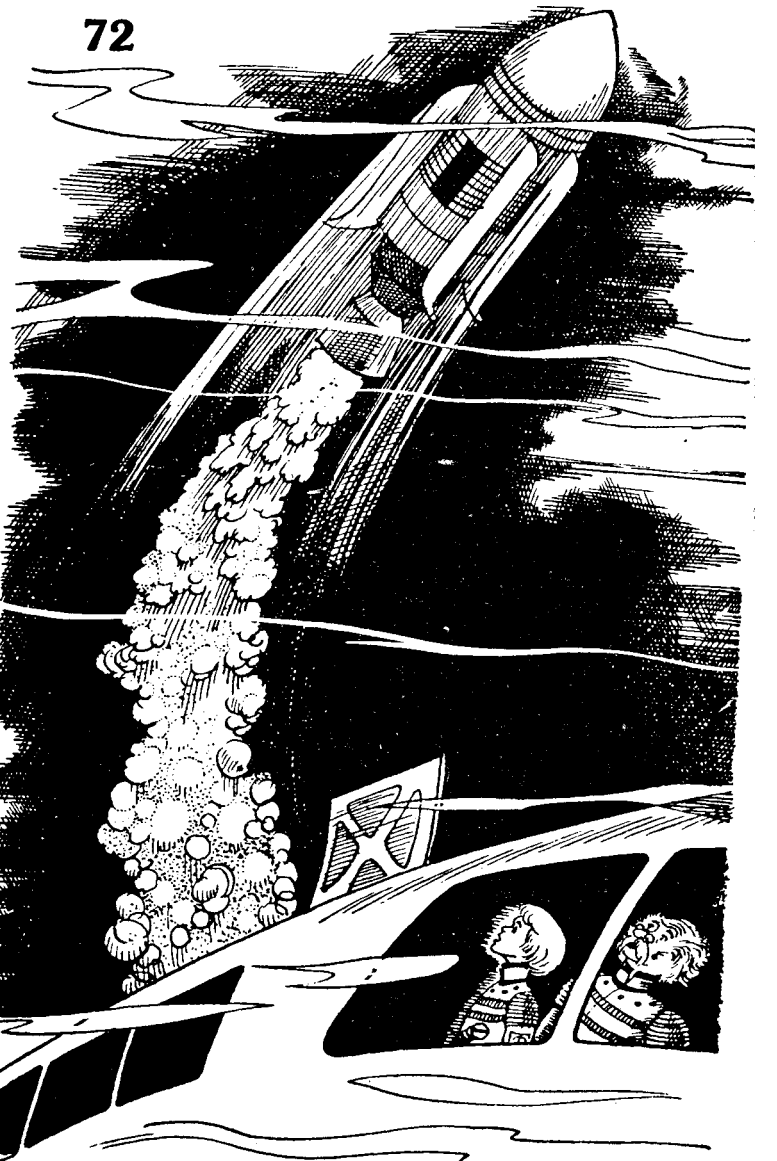
Situazione critica. Computer impossibilitato fornire assistenza. Sue funzioni annullate da forza sconosciuta.

Ti senti scivolare nell'incoscienza. Un attimo dopo sei profondamente addormentato e sogni che l'astronave è proiettata in una dimensione spazio-temporale distorta, a velocità tale che ai suoi lati sfrecciano miliardi di galassie; e, alla fine, ti sembra che stia addirittura uscendo dall'universo.

Ma è un sogno o realtà? Ti levi a sedere e chiami Pickens. Lui, con voce sommessa, ti dice di avere avuto la stessa esperienza.

Dagli oblò dell'*Aloha* potete ammirare una incredibile distesa di stelle: non avevate mai visto nulla di simile. O state ancora sognando, o vi siete risvegliati in un altro universo.

Fine



Compi l'ammaraggio sulla superficie dell'oceano e l'astronave viene violentemente sballottata dalle alte onde. Premi all'istante il pulsante dell'immersione di emergenza e l'*Aloha* va ad adagiarsi sul fondo dell'oceano, a una profondità appena inferiore a quella massima consentita. Non avete subito danni, e tu e Pickens sospirate di sollievo.

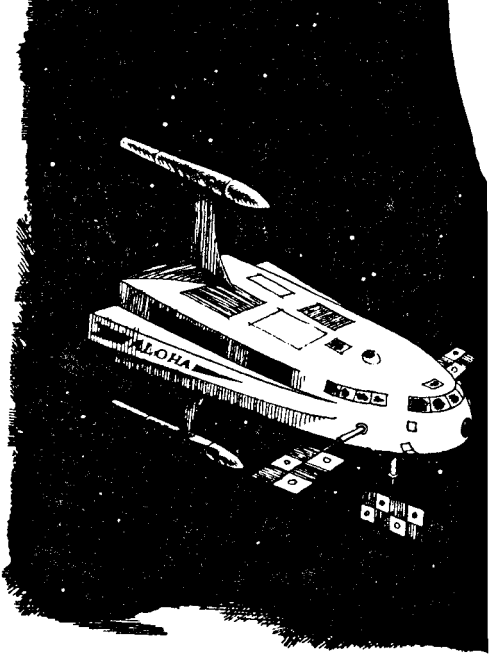
Inviate Naso Blu, il robot subacqueo, a ispezionare la zona circostante e a controllare la situazione in superficie. Un'ora dopo il robot vi trasmette degli impulsi sonori che il computer converte in immagini. L'*Aloha* si trova a poca distanza da una grande cupola costruita su una scogliera. La cupola è fatta di un materiale cristallino estremamente duro.

L'indagine atmosferica segnala che le tempeste di antimateria sono cessate, almeno per il momento. Forse dovreste approfittarne per tornare in superficie e cercare il capitano e la dottoressa Vivaldi.

– Quella cupola potrebbe essere il tetto di una città sommersa – dice Pickens. – I segnali che siamo venuti a cercare potrebbero essere partiti da là!

Se decidi di tornare in superficie finché vi è possibile, continua alla pagina seguente.

Se invece decidi di raggiungere la cupola, passa a pagina 76.



Arrivati in superficie, fate in modo da raggiungere per radio il capitano e la dottoressa Vivaldi, che vi stanno cercando con la *Cygnet*. I due salgono nell'astronave proprio mentre il computer segnala l'avvicinarsi di una violenta tempesta di antimateria. Molti dei pianeti di Altair sono circondati da lampi guizzanti e la stessa Altair ha violente pulsazioni.

– Non c'è scelta – dice il capitano. – Partenza in iperpropulsione fra dieci secondi.

Pochi minuti dopo l'*Aloha* sta sfrecciando nello spazio interstellare.

– Dobbiamo analizzare questo sistema solare da una distanza di sicurezza – dice Stanton.

– Capitano! – lo interrompe Pickens. – Oggetto non identificato a cinque miliardi di chilometri, posizione 35-22-16.

Data la velocità a cui state viaggiando, l'oggetto è incredibilmente vicino. Il capitano ordina la lieve correzione di rotta necessaria per raggiungerlo.

– Decelerare dall'iperpropulsione – ordina.

Qualche ora dopo vi affiancate all'oggetto. Ha una forma perfettamente sferica ed è senza dubbio opera di essere intelligenti. I vostri sensori non registrano segni di vita, radioattività, emanazioni elettroniche, nulla. Il capitano ti chiede di uscire nello spazio per esaminare l'esterno dell'oggetto.

Continua a pagina 102.

76

Mentre vi preparate a ispezionare la cupola, ricevete un messaggio radio dal capitano e dalla dottoressa Vivaldi: vi comunicano che stanno preparandosi a immergersi per raggiungere l'*Aloha*. Pochi minuti dopo li accogli a bordo e li metti al corrente delle novità.

Il capitano decide di procedere all'esplorazione della cupola e poco dopo l'astronave si ferma sospesa nell'acqua pochi metri al di sopra della sfera azzurrina della cupola.

– I dati rilevati dai sensori – vi riferisce Pickens – dicono che la cupola è fatta di un materiale molto più duro di qualunque altro conosciuto sulla Terra – dice Pickens.

– Supermateria! – commenta il capitano. – Però sono certo che il nostro laser neutronico riuscirà ugualmente ad aprirvi una breccia.

– Un momento! – obietta la dottoressa. – Se la cupola fa veramente parte di una città, come prima cosa sarebbe meglio inviare ai suoi abitanti un messaggio di amicizia, magari gli stessi segnali captati sulla Terra.

– Se davvero in quella cupola ci sono esseri viventi – replica il capitano – potrebbero esserci ostili, per cui sarà meglio coglierli di sorpresa. Io direi di iniziare subito la perforazione. Tu che ne dici? – ti chiede.

Se sei d'accordo con il capitano, continua a pagina 87.

Se sei del parere di lanciare prima dei segnali, passa a pagina 88.

Il computer programma la rotta migliore per evitare il buco nero e pochi minuti dopo comunica che le vostre probabilità di farcela sono in aumento: 62,3 per cento, 68,1 per cento, 71 per cento... Ma improvvisamente sul pannello di controllo si accende il segnale di pericolo.

Il buco nero ha assorbito un buco nero minore, riferisce il computer. *Aumento di massa equivalente al 18,6 per cento.*

– Quante probabilità abbiamo, adesso? – domanda il capitano.

La risposta è immediata e non lascia adito a speranze: *Possibilità di scampo zero.*

Guardi nel cielo il disco nero: sta oscurando altre stelle e si fa sempre più grande. Entro pochi minuti arriva a coprire un'area grande quanto la costellazione di Orione.

– Ci resta ancora la possibilità di passare incolumi attraverso il buco nero in un altro universo – mormora la dottoressa Vivaldi.

– Molto improbabile – tronca Pickens, con espressione già rassegnata all'inevitabile...

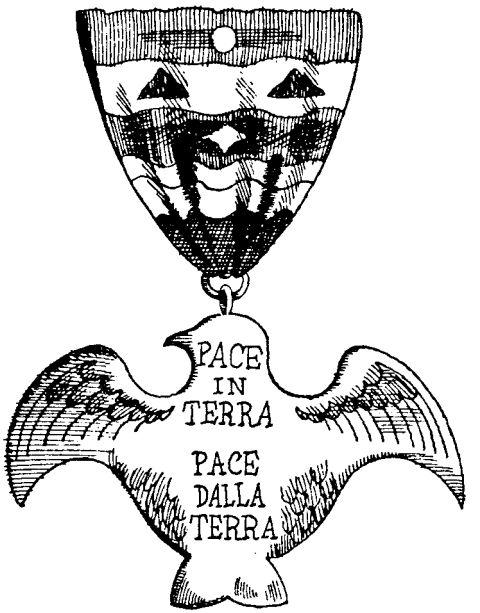
fine!

Usando in un sol colpo tutta l'energia di cui dispone, l'*Aloha* sfugge alla forza d'attrazione del buco nero.

Poche settimane dopo tornate sani e salvi sulla Terra. Anche se non siete riusciti ad arrivare su Altair e a scoprire chi ha inviato i segnali o cosa significhino, avete imparato molto sui pericoli e i problemi dei viaggi nello spazio interstellare.

Durante una cerimonia alla sede delle Nazioni Unite, tu e gli altri membri dell'equipaggio venite insigniti del titolo di Ambasciatori del Pianeta Terra e decorati con una medaglia d'oro che porta inciso su un lato il motto significativo: *Pace in Terra, pace dalla Terra.*

Fine



Continuate a camminare e presto vi trovate davanti quella che sembra un'astronave, grande circa la metà dell'*Aloha* ma fatta per intero di cristallo. Un portello si apre silenziosamente e voi due lo varcate con cautela.

Qualche istante dopo si accendono delle luci e sentite il ronzio di apparecchiature elettroniche. Su uno schermo comincia a scorrere un filmato. Prima appare una panoramica completa di Altair e del suo sistema planetario, poi un primo piano del Terzo Pianeta, quindi una ripresa ravvicinata della superficie del pianeta. Sullo schermo lampeggiano luci sempre più intense, fino a diventare così violente da farvi dolere gli occhi. Il film continua con le immagini di dozzine di astronavi in partenza, poi la partenza dalla caverna di una singola nave e, infine, il diagramma di una stella circondata da pianeti. Il film è terminato. Sullo schermo appare una fila di dodici punti luminosi, poi undici, dieci, nove...

– Questa nave sta per decollare! – grida la dottoressa Vivaldi. – Se non ne usciamo subito, porterà via anche noi!

Fai per avviarti alla porta, ma lei ti trattiene prendendoti per un braccio.

– Siamo esploratori – ti dice – e certamente scopriremo molto di più restando a bordo che andandocene.

Se rimani a bordo, prosegui a pagina 82.

Se lasci la nave, riprendi a pagina 95.

Inserisci nel computer la tua speciale chiavetta universale di sicurezza, impedendogli così di eseguire l'ordine del capitano.

– Questo è ammutinamento! – si infuria lui.

Le sue parole si perdono in un assordante accordo musicale. In un attimo siete avvolti dall'oscurità più totale. Tutto è tranquillo, eppure senti che una misteriosa presenza vivente sta pensando con il tuo cervello!

A un tratto sei cosciente di trovarti all'inizio dei tempi e di essere uno spirito che esiste nell'universo e un giorno alloggerà in una persona sulla Terra. Adesso dormirai per miliardi di anni, però al tuo risveglio crederai che sia passato un solo istante... e, infatti, sei già sveglio.

Fine

82

Pochi minuti dopo la nave aliena si sta dirigendo verso lo spazio esterno, però sei ancora in contatto radio con l'*Aloha*. Improvvisamente nell'astronave di cristallo risuona l'allarme. Su uno schermo lampeggia una scritta: *Emergenza! Attivare propulsione intertemporale!*

Un attimo dopo Altair è così lontana da apparire una stella qualsiasi. Sullo schermo si accende un'altra scritta: *Propulsore intertemporale distrutto da tempesta antimateria. Distanza pianeta più vicino superiore a durata vita umana.*

– Come potremo sopravvivere? – chiedi.

Probabilità sopravvivenza in ibernazione immediata: alaniani 99,7 per cento; umani, dati disponibili insufficienti. Ogni ritardo diminuisce probabilità di sopravvivenza.

– "Alaniani", ha detto – sottolinei. – Devono essere gli alieni che idearono questa nave.

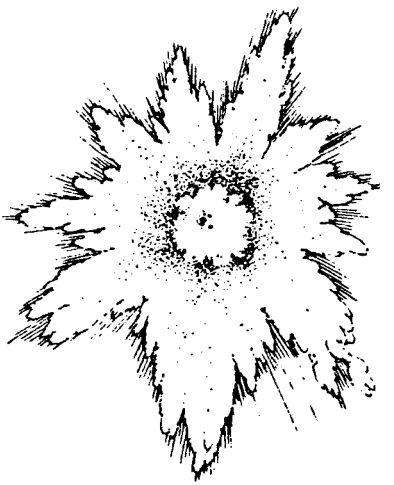
La dottoressa Vivaldi entra nella camera di ibernazione e dopo pochi minuti sembra profondamente addormentata. Sei tentato di imitarla, ma hai perso il contatto radio con l'*Aloha* e sei ansioso di sapere se i vostri compagni sono sopravvissuti alla tempesta di antimateria: in questo caso potrebbero raggiungerti.

Se tenti di rimetterti in contatto con la vostra astronave, continua a pagina 104.

Se entri anche tu in camera di ibernazione, riprendi a pagina 108.

Il computer dà il via al bombardamento subatomico; ma l'acceleratore spazio-temporale proietta in avanti la vostra astronave, che in un attimo raggiunge il fascio di neutroni che ha appena sparato e ne viene investita. La nave esplode senza un suono nell'attimo stesso in cui tocca l'immensa luce blu.

Fine



Tornate alla porta e la dottoressa Vivaldi vi si appoggia contro con tutto il suo peso, facendo forza finché riesce ad aprirla. Davanti a voi c'è un'enorme stanza completamente bianca, piena di apparecchiature elettroniche.

– Nessun segno di vita – osserva la dottoressa, mentre camminate lungo file di complessi macchinari che non arrivate neppure a immaginare a che cosa servono. – Questo deve essere il centro automatico di controllo di chissà che cosa!

A un tratto la Vivaldi si fa pallidissima e cade. Non riesce più a rialzarsi. Anche tu sei vittima di forti capogiri.

– Radiazioni? – ti chiede lei.

– No, ho già verificato.

– Prova l'esame dei microorganismi.

Tremi talmente che riesci a stento ad attivare l'analizzatore. Ti senti troppo debole per restare in piedi un attimo di più. Ti siedi accanto alla dottoressa e studiate insieme i dati.

– Ecco di che si tratta! – esclama lei, con voce flebile. – Qui ci sono dei batteri di un tipo sconosciuto sulla Terra. La loro funzione è di proteggere queste apparecchiature da muffa, insetti, topi... funghi... da qualunque cosa possa interferire... compresi esseri alieni come noi.

La dottoressa Vivaldi sviene e un attimo dopo svieni anche tu.

Fine

Subito dopo aver attivato l'A.S.T. - l'acceleratore spazio-temorale - perdi i sensi. Quando rinvieni ti accorgi che adesso Altair è lontanissima. Pickens è piuttosto malconcio, ma non ha riportato lesioni gravi. Sembra proprio che la peggio l'abbia avuta l'astronave: è seriamente danneggiata e costretta a viaggiare a velocità inferiore a quella della luce. Per tornare nel sistema di Altair impiegherete almeno due anni! Solo il tempo potrà dire se ce la farete e se il capitano e la dottoressa Vivaldi riusciranno a sopravvivere fino al vostro ritorno.

Fine

86

Non hai alcuna intenzione di rischiare la disintegrazione azionando il sistema A.S.T. Tu e Pickens studiate la situazione, sperando di trovare una via d'uscita, ma dopo pochi minuti comincia a lampeggiare l'allarme rosso e sul monitor del computer appare una scritta luminosa: *Persona non autorizzata esamina mia memoria.*

Questo significa che a bordo c'è una presenza aliena! E inaspettatamente il computer si mette anche a parlare, ma è il misterioso alieno a parlare attraverso il computer:

– Sappiamo tutto di voi. Stiamo trasferendo questo pianeta nel nostro universo grazie a una particolarità dello spazio-tempo. Se eseguirete le istruzioni verrete anche voi, altrimenti morirete. Il primo ordine è non dire nulla.

Se ubbidisci all'ordine dell'alieno e non dici nulla, continua a pagina 89.

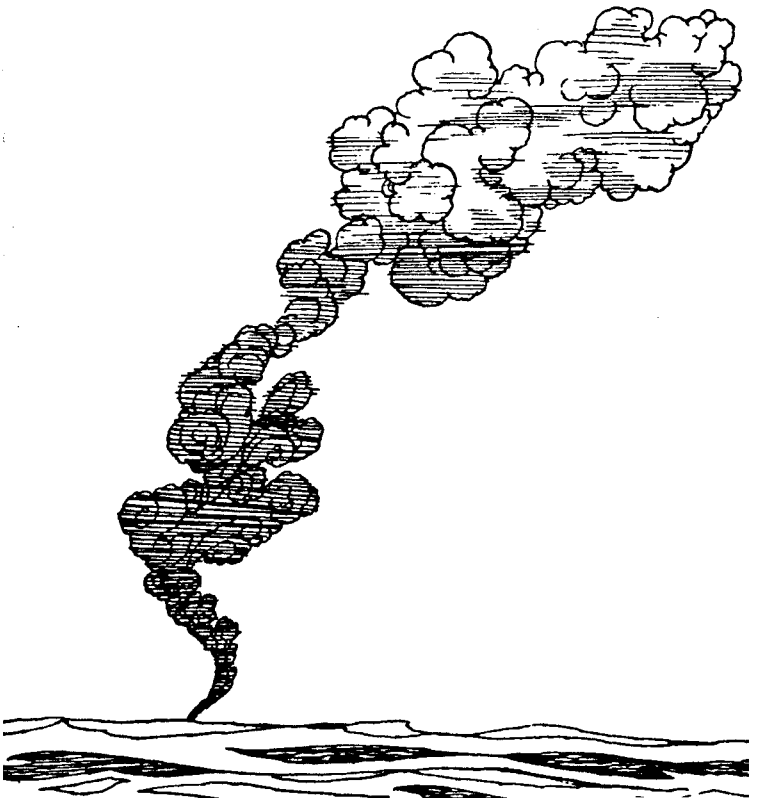
Se replichi agli alieni che non hanno alcun diritto di sequestrarvi, prosegui a pagina 90.

Se cerchi di convincere gli alieni che avete intenzioni pacifiche, riprendi a pagina 94.

Il capitano aziona fulmineamente il laser. Solo una luce verde lampeggiante sul quadro di comando indica che l'obiettivo è stato centrato.

A un tratto tutt'intorno a voi sprizzano miriadi di scintille. Tenti di raggiungere l'interruttore di emergenza, ma una violenta scossa elettrica ti fa vacillare. Appena un attimo dopo tutto ciò che rimane dell'astronave è una colonna di fumo che si innalza sull'oceano.

Fine



Il capitano acconsente a trasmettere preventivamente un messaggio di amicizia. Al computer basta un attimo per richiamare in memoria i famosi segnali, registrati nella sua banca-dati, e trasmetterli verso la cupola. Quasi subito ricevete in risposta gli stessi segnali.

Il computer, programmato in modo da effettuare uno scambio linguistico con gli abitanti della cupola, ben presto è in grado di decifrare parecchie parole e intere frasi. La dottoressa Vivaldi, che è appunto una esperta in comunicazioni fra specie diverse, analizza la sommaria traduzione fatta dal computer.

– Non sono certa di aver capito bene il loro messaggio – riferisce – ma credo che si stiano difendendo dalle tempeste di antimateria. Possono aprire la loro cupola e lasciarci entrare, ma, se l'attività dell'antimateria aumentasse, non potrebbero più farci uscire.

Il capitano consulta l'equipaggio. La dottoressa Vivaldi è favorevole a entrare nella cupola; Pickens, invece, è contrario. Così ancora una volta il tuo voto sarà determinante.

Se sei favorevole a entrare nella cupola, continua a pagina 91.

In caso contrario, passa a pagina 92.

Non ti sembra di avere scelta, così rimani zitto. Se resterai vivo, almeno avrai la speranza di tornare, un giorno, nel tuo universo.

Con il passare dei minuti cominci a chiederti se non stai sognando. Poi, a un tratto, senti una specie di scossa elettrica. Tenti di chiamare Pickens, ma scopri di non poter più parlare. Resti seduto, come paralizzato, mentre tutto intorno a te danzano delle luci scintillanti.

Poi ti accorgi di essere nuovamente libero di muoverti, ma davanti a te c'è un alieno alto e filiforme con una grande testa rotonda, da cui si irradiano dozzine di lunghi aculei. Ti si rivolge in una lingua che non avevi mai udito prima, ma che in qualche modo capisci perfettamente.

– Benvenuto – ti dice. – Sei nel tuo nuovo mondo. Sono sicuro che ti piacerà... se ubbidirai sempre agli ordini.

Fine

Protesti vigorosamente contro il misterioso alieno che vi minaccia attraverso il computer:

– Ridurre in schiavitù altre persone è una grave ingiustizia, certamente nel vostro universo come nel nostro!

La voce non replica e noti con sollievo di essere ancora vivo.

– Credo che tu abbia messo in imbarazzo la mente aliena – commenta Pickens. – Sembra incapace di agire, almeno per il momento.

– E il computer – rilevi – è di nuovo sotto controllo. Computer, che cosa hai saputo dagli alieni mentre ti esaminavano la memoria?

La risposta, come sempre, è precisa e immediata: *Temono il nostro cronotrasportatore. Mi hanno ordinato di distruggerlo, ma il programma di autodifesa mi ha impedito di farlo.*

– Supponiamo che attivassimo il cronotrasportatore – insisti. – Che cosa accadrebbe?

Ci sposteremmo di almeno un anno nel passato, con 33 probabilità su cento di distruggere il nostro dispositivo di contrazione del tempo.

Tuttavia, ti rendi conto che, per quanto il rischio sia grande, se riuscissi a spostarti di un anno a ritroso nel tempo la vostra fuga dagli esseri alieni sarebbe assicurata e dopo avreste tutto il tempo di rintracciare il capitano e la dottoressa Vivaldi.

Se decidi di tentare, nonostante il pericolo, torna a pagina 66.

Se preferisci non rischiare, vai a pagina 68.

Senza perder tempc, la dottoressa Vivaldi ordina al computer di rispondere che desiderate entrare. Intanto il computer elabora i dati rilevati dai sensori e fornisce la sua analisi: *Cupola in rotazione di 8 gradi al minuto.*

Ti rendi conto che la cupola in realtà è una sfera: infatti qualche minuto dopo la sua parte inferiore viene a trovarsi davanti a voi. In essa si apre un grosso quadrante. La vostra astronave viene attirata all'interno e dietro di essa la sezione aperta subito si richiude.

Vedete, attraverso il monitor, che vi trovate in una caverna larga diversi chilometri. Il terreno è coperto di muschio verde-azzurro. Boschetti di alte piante piumose, colorate come pesci tropicali, abbelliscono il paesaggio. A poca distanza notate dei cubi di cristallo, ciascuno delle dimensioni di una stanzetta, posti l'uno sull'altro in ordine decrescente.

Guardando fuori dall'oblò nella luce tenue della caverna scorgi una figura grigia, alta poco più di un metro, che esce da uno dei cubi e viene lentamente verso l'*Aloha*. Ha una testa perfettamente sferica e il corpo piatto sostenuto da quattro gambe flessibili. Le sue braccia sottili sono rivolte verso l'alto e si muovono come antenne.

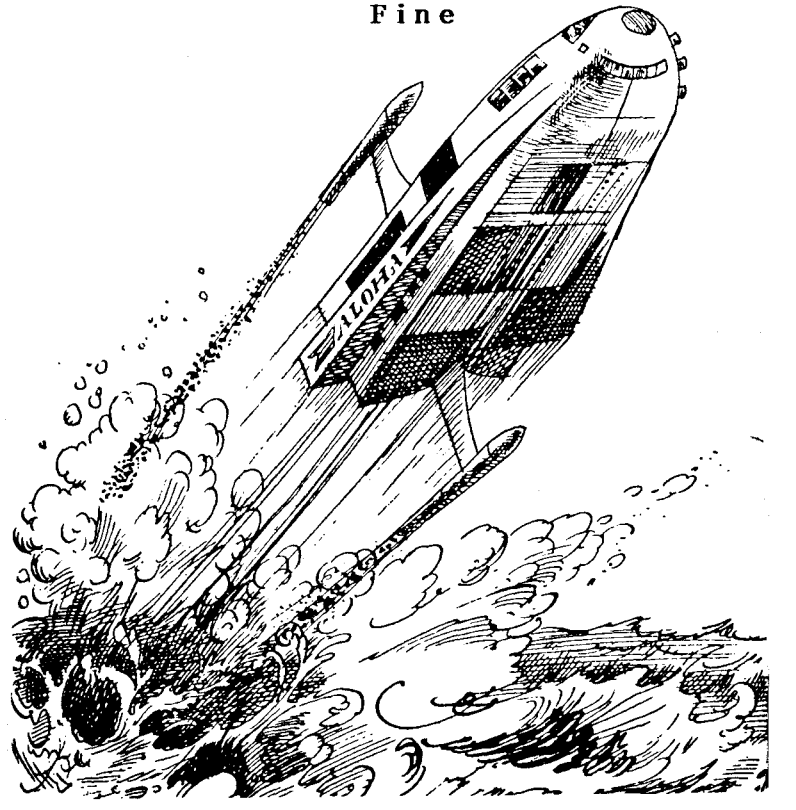
Continua a pagina 97.

92

Ti piacerebbe molto incontrare gli abitanti del Terzo Pianeta, ma non vuoi rischiare di restare chiuso per sempre nella cupola. Chiedi ai sensori di effettuare un ultimo controllo delle condizioni della superficie del pianeta e inizi l'emersione. Un istante dopo l'*Aloha* esce dall'acqua e sfreccia nell'atmosfera.

– Andiamo via – ordina il capitano. – Non torneremo qui prima che gli scienziati abbiano inventato uno scudo contro le tempeste di antimateria!

Fine



Mentre vi inoltrate nella caverna la dottoressa Vivaldi ti stringe un braccio.

– Guarda là! – esclama, indicando una larga striscia di terreno spianato. – Sembra una via! E guarda indietro, alla tua destra: vedi quelle fessure in quella parete levigata? Credo che ci sia una porta.

– Guarda lassù! – rincari. – Disegni murali!

Infatti, le pareti della caverna sono coperte di graffiti raffiguranti strane creature.

– Straordinario! – mormora la dottoressa. – Dobbiamo andare avanti, oppure cercare di aprire la porta?

Se decidi di andare avanti, prosegui a pagina 79.

Se preferisci aprire la porta, continua a pagina 84.

Reagisci con fermezza alle intimazioni della voce aliena.

– Noi siamo venuti in pace! – protesti. – Se ci farete fare la vostra conoscenza, avremo molto da imparare gli uni dagli altri.

Di colpo una densa nebbia riempie l'*Aloha*, ma un istante dopo si è già dispersa. Corri al pannello di controllo e scopri con gioia che la vostra astronave si è liberata dall'orbita forzata intorno al Sesto Pianeta e che ogni interferenza da parte degli alieni è cessata.

Fai immediatamente rotta per il Terzo Pianeta. I sensori localizzano la *Cygnet I*, che vi sta aspettando in orbita, e poche ore dopo riprendete a bordo anche il capitano e la dottoressa Vivaldi, i quali ascoltano meravigliati il resoconto del vostro incontro con gli alieni.

– Non c'è dubbio – commenta il capitano – che vi siete trovati nel punto e nel momento in cui lo spazio-tempo del nostro universo ha toccato lo spazio-tempo di un altro universo.

– Quanti universi ci saranno? – ti chiedi.

– Prima che tutto questo accadesse – replica Pickens, perplesso – avrei detto uno solo; adesso penso che il numero sia infinito!

Fine

Esci dall'astronave di cristallo e, dopo un attimo di indecisione, ti segue anche la dottoressa Vivaldi. Il portello si richiude alle vostre spalle e, in qualche modo, sai che per voi non si riaprirà mai più.

– Andiamo avanti – dice la dottoressa. – Ritengo che nei paraggi ci siano forme di vita.

Vi inoltrate più profondamente nella caverna e alla fine vi trovate in una galleria che risale in superficie. Non avete incontrato alcun essere vivente, ma avete avvertito la loro presenza.

Fuori della caverna il terreno è brullo e disseminato di ciottoli. Il cielo è pervaso da una luce rosso-arancione e Altair è nascosta dietro un grigio banco di nubi. Lanci un razzo da segnalazione, poi un altro, e meno di un'ora dopo venite raggiunti dalla *Cygnet*.

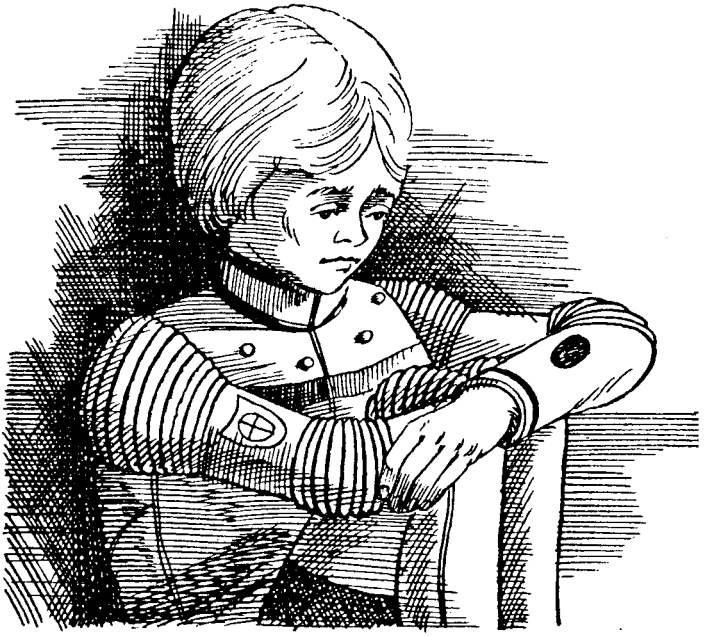
Presto sei di nuovo a bordo dell'*Aloha*. Il capitano ascolta attentamente il vostro rapporto, poi vi dice che, poco prima del vostro rientro, il computer ha segnalato il passaggio di una astronave che stava lasciando il pianeta. Qualche minuto dopo l'*Aloha* esce dall'orbita e si lancia all'inseguimento dell'astronave aliena. La vostra visita al terzo pianeta di Altair è finita, ma sta iniziando una nuova avventura.

Fine

96

Passano le settimane: tante, che il computer vi avverte che le vostre possibilità di ibernarvi e sopravvivere sono praticamente nulle. Potete solo sperare che la nave di cristallo raggiunga il nuovo pianeta prima che la vostra vita sia finita, o che per un qualche miracolo il sistema iper-temporale dell'astronave si rimetta a funzionare. Ma passano i mesi senza che nulla accada. Aspettate sempre più avviliti, finché, disorientati dall'incredibile solitudine dello spazio, perdete anche il desiderio di sopravvivere.

Fine



Quando la creatura raggiunge l'astronave, il capitano, dopo un attimo di indecisione, apre il portello e la lascia salire a bordo. I sensori dicono che parla mediante vibrazioni ultrasoniche, che la dottoressa Vivaldi, con l'aiuto del computer, riesce a convertire in suoni percettibili agli orecchi umani.

In tal modo venite a sapere che l'essere spaziale è un alaniano e che il suo popolo è costretto a vivere sotto l'oceano per proteggersi dalle tempeste di antimateria. Presto ne scoppierà una particolarmente violenta e loro temono che il pianeta possa esserne addirittura annientato. Nella sfera si sentono abbastanza al sicuro, ma per molti mesi non si arrischieranno più ad aprirla; quindi, se volete uscire, dovete farlo subito.

Il capitano decide di ripartire, ma ti chiede se vuoi restare in veste di ambasciatore.

– Non te lo proporrei – sottolinea – se non sapessi che le nostre probabilità di uscire senza danni dal sistema di Altair sono inferiori al venti per cento. Se noi tutti morissimo, la nostra missione sarebbe stata inutile; ma se tu resterai qui, probabilmente sopravviverai e un giorno, forse, troverai il modo di unire i popoli dei nostri due pianeti.

Se decidi di restare, passa a pagina 105.

Se invece preferisci partire con gli altri, prosegui a pagina 106.

Tracci subito la rotta e accendi i retrorazzi in modo che l'astronave acceleri lentamente, dirigendosi verso il punto in cui il Terzo Pianeta verrà a trovarsi fra quattro giorni.

Adesso che è cessata l'interferenza dell'antimateria sono di nuovo possibili le comunicazioni radio. Presto stabilisci il contatto con il capitano e la dottoressa Vivaldi, che ti riferiscono di essersi riparati dalla tempesta di antimateria in una caverna dove hanno trovato vegetali commestibili in abbondanza, ma nessun segno di vita intelligente.

Quattro giorni dopo, mentre vi avvicinate al Terzo Pianeta, l'astronave viene catturata dal campo gravitazionale della luna acquea: il computer, tracciando la rotta da seguire, non ne aveva tenuto conto. Cerchi di sfuggire alla forza d'attrazione, ma sei costretto a ricorrere alle riserve di carburante. Pochi istanti dopo il computer segnala che i serbatoi sono asciutti.

Attivi un razzo propulsore di emergenza, ma non basta. Precipitate sempre più velocemente e... SPLASH!

Fine

Tu e Pickens restate in paziente attesa del momento in cui il Terzo Pianeta raggiungerà il punto in cui sarà più vicino. Nel frattempo riuscite a mettervi in contatto radio con il capitano e la dottoressa Vivaldi: sono riusciti a sopravvivere alla tempesta di antimateria! Per il momento, sul Terzo Pianeta è tutto tranquillo.

Un mese dopo tu e Pickens accendete i retrorazzi dell'*Aloha* e vi mettete in orbita stazionaria proprio al di sopra della *Cygnet*, che poco dopo decolla e procede alle manovre di aggancio. Finalmente l'equipaggio è riunito.

– Su questo pianeta – dice il capitano – c'è moltissimo cibo commestibile.

– Buon per noi – replichi. – Ora che la propulsione a neutroni è fuori uso, possiamo viaggiare soltanto con la normale energia nucleare. La nostra velocità massima tocca appena i novantasei milioni di chilometri l'ora.

– Di questo passo – sottolinea Pickens – per raggiungere la Terra occorreranno centottanta anni.

– Sembra proprio che noi qui non siamo più dei semplici visitatori – bofonchia la dottoressa Vivaldi. – D'ora in poi il terzo pianeta di Altair sarà la nostra casa!

Fine

Attivi il cronotrasportatore e subito dopo perdi conoscenza. Quando ti risvegli, il rapido movimento della galassia è cessato e il tempo ha ripreso a scorrere normalmente; ma Pickens è morto: il suo cuore non ha retto alla violenta traslazione spazio-temporale. Lo seppellisci nell'eternità dello spazio cosmico e reciti una preghiera. Adesso sei completamente solo.

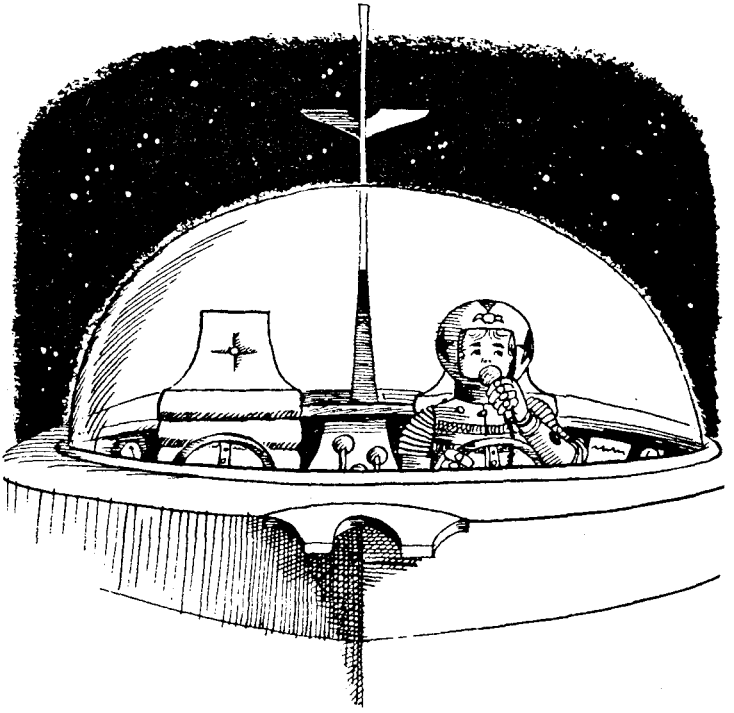
Dalla finestra di tribordo puoi vedere splendere una stella molto luminosa, tanto vicina che puoi distinguere a occhio nudo tre dei suoi pianeti. L'astronave è gravemente avariata, ma riesci ugualmente a raggiungere il vicino sistema solare, a velocità ridotta. I sensori indicano che il terzo pianeta è apparentemente abitabile.

Tre settimane dopo atterri bruscamente in un mondo di colline e foreste, laghi e ruscelli che ti ricordano la Terra. Durante una prima perlustrazione dei dintorni raccogli dei campioni di vegetali, e l'analisi del computer dice che sono commestibili e nutrienti. Almeno non avrai problemi di sostentamento!

Nei mesi che seguono ti dedichi all'esplorazione del pianeta. Abbonda di animali strani e fantastici, ma sembra che ancora non vi si siano evolute forme di vita superiori. Sei certo che un giorno su questo pianeta abiteranno esseri intelligenti, e allora qualcuno scoprirà che tu sei stato là tanto tempo prima.

Fine

Riemergi rapidamente. I globuli sono repellenti, ma la loro capacità di riunirsi in un solo organismo ti affascina. Che siano forme di vita intelligenti? I dati che hai raccolto devono esre analizzati dal capace computer dell'*Aloha*. Ritorni sulla *Cygnet* e avvisi per radio il capitano che stai rientrando alla base.



Continua a pagina 34.

Dopo aver applicato alla tua tuta dei piccoli razzi che ti permetteranno di spostarti con facilità, esci nel vuoto e ti avvicini alla sfera. Sembra fatta di una specie di ceramica incredibilmente dura. Azioni il tuo mini-laser, ma il raggio non scalfisce neppure la superficie.

Poi, con tuo grande stupore, davanti a te si spalanca un portello. Entri, e una scala mobile ti porta nella sala al centro della sfera. Nel mezzo vi sono cinque cubicoli trasparenti. Ciascuno contiene un umanoide addormentato, alto un metro. Fai subito rapporto al capitano, con il quale sei in costante contatto radio.

– Probabilmente sono programmati in modo che si sveglino in un tempo prestabilito – osserva la dottoressa Vivaldi. – Interferire potrebbe essere pericoloso.

Scatti parecchie fotografie, fai delle copie elettroniche delle memorie del computer e ritorni a bordo dell'astronave. Mentre stai studiando la documentazione che hai raccolto, il capitano annuncia che le analisi del computer segnalano che le vostre riserve di energia sono quasi esaurite. Dovete fare ritorno sulla Terra senza indugi.

– Non abbiamo avuto successo nella nostra missione – commenta la dottoressa Vivaldi – ma abbiamo finalmente le prove della presenza di altre forme di vita nello spazio.

– E credo proprio – aggiunse Pickens – che d'ora in poi non mi sentirò mai più solo!

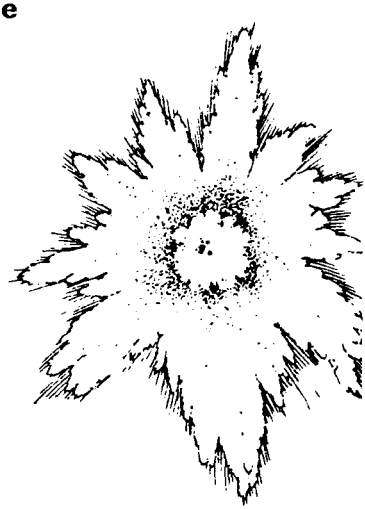
Fine

Un quindici per cento di probabilità di successo ti sembra troppo poco per rischiare, ma né tu, né Pickens, né il computer trovate una soluzione migliore. Impotenti, guardate attraverso gli oblò il cielo che si fa sempre più luminoso, mentre le stelle e le galassie precipitano verso un unico punto. Presto il cielo intorno a voi è una distesa di luce bianca. La temperatura sta salendo rapidamente.

– Stiamo per vivere un'esperienza assolutamente unica – dice Pickens. – Assisteremo alla fine del nostro universo!

– E forse – aggiungi – all'inizio del prossimo.

Fine



Cerchi disperatamente di localizzare la *Aloha* con il telescopio della nave di cristallo. Intanto, il computer ti fornisce informazioni sulla vita del terzo pianeta di Altair. Vieni così a sapere che la nave fu costruita dagli alaniani, che erano gli abitanti del Terzo Pianeta. Vivevano sulla terra, sotto il mare e anche in una città orbitante nello spazio. Anni prima scoprirono che l'antimateria avrebbe potuto distruggere Altair e i suoi pianeti, per cui abbandonarono il loro sistema solare a bordo delle astronavi di cristallo.

Nel giro di poche ore il computer ti ha detto tutto ciò che volevi sapere sul conto del Terzo Pianeta e per te resta ben poco da fare, se non studiare le stelle e controllare il radiotelescopio.

La dottoressa Vivaldi sta ancora dormendo beatamente e sei sempre più tentato di entrare anche tu nella camera di ibernazione. Il computer, quando lo consulti, ti dice soltanto che, per aumentare al massimo le tue possibilità di sopravvivere all'ibernazione, devi entrare nella camera immediatamente. Eppure qualcosa ti dice che, se aspetterai ancora un poco, certamente riuscirai a localizzare l'*Aloha*.

Se insisti nei tentativi di riprendere i contatti con l'astronave, vai a pagina 96.

Se entri nella camera di ibernazione, passa a pagina 108.

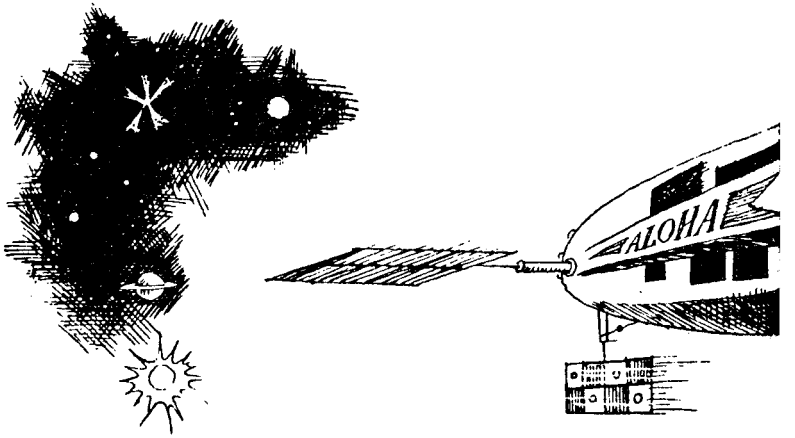
Non c'è tempo per gli addii: la sfera gira su se stessa, il pannello si riapre e l'*Aloha* esce nell'oceano.

Non hai mai sentito tanto la nostalgia di casa; ma i tuoi ospiti fanno del loro meglio per metterti a tuo agio. Ti insegnano l'arte di comunicare attraverso il pensiero e ti raccontano la loro storia. Vieni così a sapere che alcuni degli abitanti del Terzo Pianeta si ritirarono in rifugi sotterranei, dove speravano di sopravvivere alle tempeste di antimateria.

Altri invece partirono sulle astronavi in cerca di un rifugio in un'altra parte dell'universo. Prima di abbandonare il loro pianeta gli alaniani studiarono la galassia con enormi telescopi, finché individuarono un pianeta che sembrò adatto a essere colonizzato. Poi, mentre si preparavano al lungo viaggio, trasmisero un messaggio a quel pianeta.

Il significato del messaggio captato a Mauna Kea era infatti: *Stiamo arrivando!*

Fine

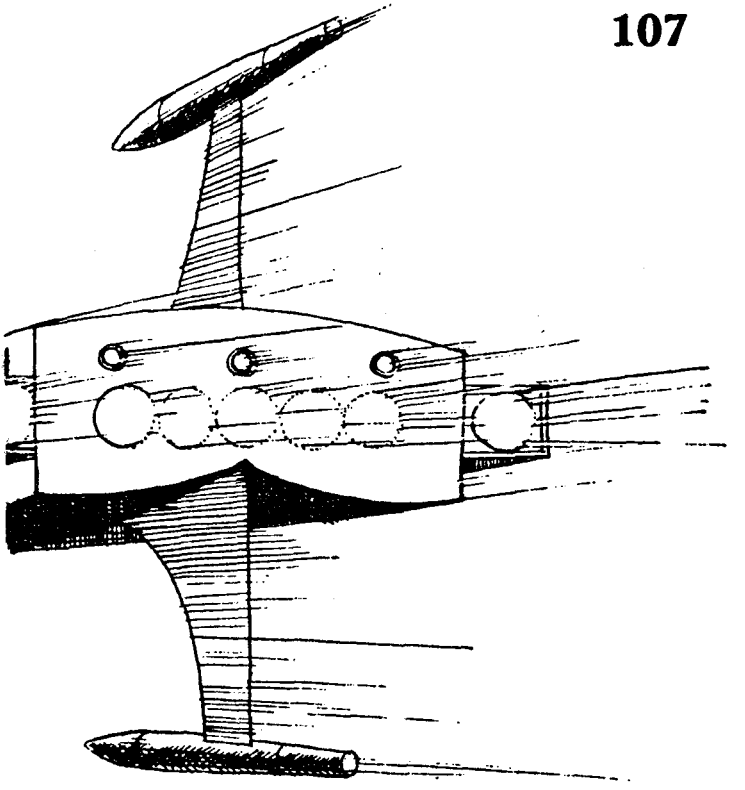


Tu e i tuoi compagni toccate le mani dell'alaniano in segno di addio, poi la strana e meravigliosa creatura si inchina e si allontana nella luce ambrata della caverna. La sfera ruota su se stessa, la porta scorrevole si apre, e qualche minuto dopo la vostra astronave emerge dall'oceano del Terzo Pianeta.

– *Inserirsi immediatamente in orbita* – stabilisce il capitano.

Mentre l'*Aloha* si alza nell'atmosfera, il pianeta sembra immerso in un mare di guizzanti luci arancioni. Un'enorme nube di vapore circonda la luna acquea e l'astronave viene deviata bruscamente dalla sua rotta.

– *Iper-propulsione!* – *ordina il capitano.*
– Allontaniamoci a forza tutta!



L'*Aloha* si libera dal campo di attrazione del Terzo Pianeta e sfreccia nello spazio aperto. Poche ore dopo l'astronave, sempre a iper-propulsione, punta verso la Terra.

– Non abbiamo completato la nostra missione – si rammarica il capitano – però un giorno torneremo sul terzo pianeta di Altair.

– Potrebbe anche non esserci più nulla dove tornare! – gli rammenta Pickens.

Fine

Senza più esitare, entri in camera di ibernazione.

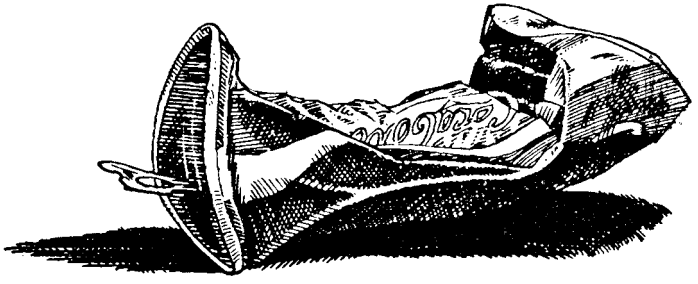
Ti sveglia la luce che penetra nell'astronave: capisci di colpo che questa è la luce dorata del sole della Terra, non quella abbagliante di Altair!

Riconosci la dottoressa Vivaldi, china su di te. Con il suo aiuto, muovi qualche passo per l'astronave e guardi fuori. Una brezza leggera agita le fronde degli alberi. Fra i rami svolazza una ghiandaia; nell'erba alta corre una lepre. Dunque...

– Siamo sul nuovo pianeta – ti dice invece la Vivaldi. – Il computer si è rotto nell'atterraggio e siamo completamente soli, chissà dove, chissà quando.

Eppure, là fuori, nell'erba, c'è una lattina da bibite. Per quanto sia tutta accartocciata, puoi leggere distintamente la scritta familiare, in bianco su rosso: *Coca-Cola*.

Fine



già pubblicati nella stessa collana

SOPRAVVIVERE IN MARE
OLTRE LO SPAZIO
NOME IN CODICE: GIONA
LA CAVERNA DEL TEMPO

QUESTA PER TE POTREBBE ESSERE
LA PIÙ EMOZIONANTE AVVENTURA
NELLO SPAZIO... OPPURE L'ULTIMA!

Stai volando attraverso lo spazio, oltre Marte, Giove e Saturno, verso uno dei pianeti di Altair, il terzo da quella luminosissima stella. Scendi su uno strano mondo di città deserte, caverne luminescenti e piante carnivore. Stai per scoprire l'origine dei misteriosi segnali trasmessi verso la Terra dallo spazio esterno!

A seconda di come deciderai di portare avanti la missione, ti potrà capitare, per esempio, di essere **catturato dagli alieni** (se giri a pagina 62), o di essere **proiettato di milioni di anni nel futuro**, attraverso una deformazione spazio-temporale (se deciderai di passare a pagina 65), oppure di essere **testimone della fine dell'universo** (se salterai a pagina 80).

Che cosa succederà dopo? Come andrà a finire la storia? Questo dipende totalmente dalle scelte che tu stesso farai. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere, finché otterrai non una sola, ma trentotto emozionanti avventure!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 8 - 15 marzo 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30202-X

Lire 2900
(●●●)